

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“Biblia de una serie de ficción:
Bakalao”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a: Marc Ortiz Ojeda

Tutor/a: M^a de las Nieves Alcaraz Pagán

GANDIA, 2020

RESUMEN

En este documento se plantea el rediseño de la biblia para la serie de ficción *Bakalao*. Los elementos que se incluyen en la misma se centran principalmente en la construcción de la historia y los personajes.

El proyecto parte de un documento ya redactado, realizado en grupo durante el Grado de Comunicación Audiovisual, creado por dicho equipo de trabajo. Por tanto, este trabajo supone la investigación acerca de los elementos formales de las historias, los personajes y el guion para poder analizar con criterio la biblia ya existente, localizar errores y plantear una solución a los mismos.

ABSTRACT

This document presents the redesign of the bible for the fiction series *Bakalao*. The elements that are included in it are mainly focused on the construction of the story and the characters.

The project is based on a document already written, carried out in groups during the Degree in Audiovisual Communication, created by said work team. Therefore, this work involves research on the formal elements of the stories, the characters and the script to be able to analyze the existing bible with criteria, locate errors and propose a solution to them.

PALABRAS CLAVE

preproducción, serie, televisión, personajes, dossier de estilo

KEYWORDS

pre-production, series, television, characters, style dossier

1. Introducción.....	pág. 1
1.1. Objetivos.....	pág. 1
1.2. Metodología.....	pág. 2
2. Marco teórico.....	pág. 2
2.1. Estructura.....	pág. 3
2.1.1. El detonante y los puntos de giro.....	pág. 4
2.1.2. El clímax.....	pág. 6
2.2. Personajes.....	pág. 7
2.3. Trama y subtrama.....	pág. 14
2.4. El concepto de biblia.....	pág. 16
3. Rediseño de la biblia: <i>Bakalao</i>	pág. 17
3.1. Contexto de la serie.....	pág. 17
3.2. Referentes.....	pág. 22
3.3. Género y formato.....	pág. 26
3.4. Número de capítulos y duración.....	pág. 28
3.5. Público objetivo.....	pág. 30
3.6. El logline.....	pág. 31
3.7. El detonante.....	pág. 33
3.8. Idea central: la trama.....	pág. 34
3.9. Los personajes.....	pág. 41
4. Conclusiones.....	pág. 47
5. Bibliografía.....	pág. 48

1. INTRODUCCIÓN

La ideación y preproducción de cualquier contenido audiovisual supone el compendio de todos los conocimientos que se adquieren en el Grado de Comunicación Audiovisual, pero crear un producto que contenga los elementos formales fundamentales, también implica conocer los requisitos de las productoras para admitir cualquier proyecto. La biblia es el documento a través del cual se presentan las ideas; esta recoge el contenido que define a cualquier proyecto audiovisual, en este caso, una serie de televisión.

Este documento parte de un proyecto grupal anterior realizado durante uno de los cursos del Grado, cuyo objetivo era crear un formato televisivo y presentarlo a “el *pitching* universitat-sector audiovisual valencià” una iniciativa entre À Punt Mèdia (plataforma multimedia pública Valenciana) y las diferentes universidades de la Comunidad Valenciana. Durante la realización de dicho proyecto, se construyó la biblia de la serie, pero no se siguió ninguna directriz de las que marcan los investigadores a cerca de la materia. Debido a esto, el resultado no era del todo profesional y se quedaron muchos aspectos a corregir.

Es por esto que en este documento se realiza un análisis del contexto (las partes fundamentales de una carpeta de producción y su aplicación en las series actuales) y se estudian las normas universales de escritura de los guiones con el fin de conseguir el rediseño de la biblia para la serie *Bakalao*.

1.1. Objetivos

El objetivo principal de esta investigación es el rediseño de la biblia para la serie de televisión *Bakalao* y, en consecuencia, su adaptación a las directrices que se han generalizado a la hora de presentar proyectos de estas características. A partir de esta meta principal, surgen algunos objetivos más concretos que nos ayudan a desarrollar el trabajo y que funcionan como guía para evitar desviarnos del tema que nos ocupa.

Por un lado, la construcción de unos personajes y una trama que resulten coherentes, verosímiles y adaptados al formato que planteamos. Por otro lado, plantear una estructura que permita a los espectadores seguir y entender el desarrollo de la historia. Y finalmente, redactar la biblia del proyecto incluyendo en ella los elementos necesarios.

1.2. Metodología

Partiendo de los objetivos establecidos, este proyecto cuenta con dos partes diferenciadas de trabajo:

Por un lado, se ha realizado una investigación, que se recoge en el marco teórico, acerca de los elementos que se han considerado más importantes a la hora de crear un relato para una serie: la trama, los personajes y la estructura. Para ello, se han consultado recursos escritos por autores referentes de guion y construcción de personajes.

Por otro lado, el grueso del trabajo recae sobre la parte práctica que implica el rediseño de la biblia. Una vez asumidos los conocimientos del marco teórico, se han aplicado a la nueva construcción del proyecto previo. Primero se ha realizado un proceso de documentación acerca del contexto de la serie, basado en el visionado de documentales y la pruebas de respuesta subjetiva que se ha realizado a familiares y conocidos que viviesen dicho contexto; además, se han completado los referentes con el visionado de series y películas que se adaptasen a la temática de nuestra serie. Después, en cuanto al rediseño de la biblia, se ha decidido concretar qué partes de esta eran más importantes (ya que el rediseño completo es un trabajo demasiado amplio que precisa de más tiempo). Se ha tomado la decisión de que el trabajo se centrará en todo aquello relacionado con la historia.

Para el rediseño de cada una de las partes, el proceso siempre ha sido el mismo: primero la lectura de la biblia previa; seguidamente, la identificación de errores basándonos en lo expuesto en el marco teórico; y, finalmente, la redacción de los nuevos documentos.

2. MARCO TEÓRICO

Para este proyecto partimos de una idea, de un tema, alrededor del que debemos plantear una historia que sea coherente y que esté construida de manera que los espectadores puedan entenderla de principio a fin. Por ello, antes de empezar a estructurar nuestra historia, deberemos conocer las recomendaciones y las teorías que plantean los expertos de esta materia. Sin embargo, debido a que hay numerosos documentos referentes a esos temas, es imprescindible que acotemos el rango de búsqueda. Nos hemos basado, principalmente, en aquellos puntos que son indispensables para el cumplimiento de los objetivos, es decir: personajes, tramas, estructura y biblia. Se ha hecho una recopilación de los términos más importantes que participan en estos cuatro grandes conceptos para plantear un marco teórico que nos sirva de base para realizar el proyecto, utilizando como sustento las publicaciones de autores referentes en la materia para ofrecer una información lo más completa posible.

2.1. ESTRUCTURA

En primer lugar, debemos preguntarnos ¿qué se entiende por estructura?

Según Field, “la estructura dramática puede definirse así: una disposición lineal de incidentes, episodios o acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática” (Field, 2001, p.15). McKee, por otro lado, la define como “una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo” (McKee, 2002, p.31); aquí el autor hace referencia a la relación entre la estructura y los personajes, y nos habla de guiar la historia a través de las situaciones que se les plantean a los personajes. Por otra parte “deberemos estudiar la fuerza dramática de cada una de esas historias y las posibilidades de ser vividas por dichos personajes” (Comparato, 1993, p. 121).

Aunque primero deberemos conocer qué se entiende por acontecimientos, para, posteriormente, ordenarlos. McKee afirma que los acontecimientos suponen un cambio, por ejemplo: “si las calles que vemos por la ventana están secas y después de una siesta las encontramos mojadas, supondremos que se ha producido un acontecimiento denominado lluvia” (McKee, 2002, p.31). Algunos autores se centran en la relación de los acontecimientos con los personajes, como es el caso de Rodríguez y Maurín: “un acontecimiento implica la existencia de unos personajes que realizan unas acciones dentro de un marco espaciotemporal determinado” (Rodríguez, M. B., & Maurín, M. J. Á., 1990, p.159). McKee también entiende que los acontecimientos se relacionan con otros aspectos del relato y no funcionan como un suceso totalmente aislado a su entorno:

un acontecimiento es provocado por las personas. A ellas afecta, por lo que moldea a los personajes. El acontecimiento, además, se produce en un entorno, crea imágenes, acción y diálogos; arrastra energía de un conflicto y produce emociones tanto en los personajes como en el público. (...) Los acontecimientos narrativos tienen significado, no son triviales. Para que un cambio tenga significado, primero debe producirse en un personaje (McKee, 2002, p.31).

Volviendo al concepto de estructura, otros autores se desligan de estas consideraciones relacionadas con la historia y optan por una vertiente más formal relacionada con la disposición de las situaciones. La forma que adquiere esta estructura tiene que ver con la manera en que se seleccionan y se ordenan dichos acontecimientos. El orden que se muestra el relato es el que le da sentido a lo que se muestra; así los acontecimientos cambiarían el sentido de lo narrado, según el orden en que se nos presenten. Es el caso de Toledano y Verde, quienes afirman que “la estructura es la relación entre las partes del guion. Es la forma

que elegimos para contar una historia, para darle orden” (2007, p. 106). Por tanto, según esta afirmación, a la hora de construir la historia deberemos atender a dos aspectos: por un lado, qué acontecimientos vamos a contar y cuáles no, y por otro, la disposición que le vamos a dar a estos para que el espectador participe del relato.

Todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción. Donde no hay sucesión no hay relato (...) Donde no hay integración en la unidad de acción, tampoco hay relato, sino sólo *cronología* (...) Donde, por último, no hay implicación de interés humano (...), no puede haber relato porque es sólo en relación con un proyecto humano que los acontecimientos adquieren sentido y se organizan en una serie temporal estructurada (Bremond, 1982, p.104).

Pero ¿existe un patrón que sirva de guía a la hora de situar los acontecimientos del relato? Algunos autores, como McKee, concretan acerca del modo de estructurar las historias y apelan al modelo de los tres actos:

Al igual que una sinfonía despliega tres, cuatro o más movimientos, los guiones deben contarse en movimientos a los que denominamos actos –la macroestructura de toda historia. (...) cuando una historia alcanza cierta magnitud –el largometraje, un episodio televisivo de una hora, una obra de teatro completa, una novela–, tres actos es el mínimo (McKee, 2002, p. 166-167).

Sin embargo, no es el único ni el primero que apela a esta estructura en tres actos; Field (2001, p.13) también se refiere a los tres actos: “como en todas las historias, se divide claramente en principio, medio y fin. (...) En todos los guiones se encuentra esta estructura lineal básica. Este modelo de guion es conocido como paradigma”.

2.1.1. EL DETONANTE Y LOS PUNTOS DE GIRO

Otro elemento importante que se debe incluir en el comienzo de nuestra historia es el detonante, su función es que la acción comience y que sepamos de que va a tratar la historia, cuál va a ser el eje central del relato o, como lo denomina McKee, el “incidente incitador (...): un único acontecimiento que le sucede al protagonista o provoca el mismo (...) que debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que exista en la vida del protagonista” (McKee, 2002, p.233). Entendemos, por tanto, que será un acto que provoque un conflicto, que se irá desarrollando a través de, como lo denomina McKee, “los acontecimientos narrativos”:

un ACONTECIMIENTO NARRATIVO crea un cambio en la situación de vida de un personaje, tiene significado y se expresa y experimenta en términos de VALOR. (...) Los acontecimientos narrativos producen cambios cargados de significado en la situación de vida de un personaje, se expresan y experimentan en términos de valor y SE ALCANZAN A TRAVÉS DEL CONFLICTO (McKee, 2002, p.31-32).

Una vez se ha planteado el conflicto, siguiendo el modelo de los tres actos que apuntaba Field, el siguiente paso es afrontarlo; “el segundo acto es la confrontación” (Field, 2001, p.15). Para introducirnos en el segundo acto, Field (2001, p.14) sitúa “al final del primer acto” un nuevo elemento al que llama el “nudo de la trama” (o “plot point”) y que define como:

“un incidente o acontecimiento que se «engancha» a la acción y la obliga a describir un giro en otra dirección. Es lo que hace avanzar a la historia. Los nudos de la trama del primer y del segundo acto son los que mantienen el paradigma en su lugar” (Field, 2001, p. 101).

Otros autores denominan a este elemento “punto de giro”, como Seger (1991) que, además, apunta algunas de sus funciones, por ejemplo: “hacer girar la acción en una dirección nueva”, “elevar el riesgo de lo que está en juego” o, de igual modo que lo indica Field, “empujar a la historia dentro del siguiente acto”; “estructurar la trama implica identificar los puntos de giro principales” (Douglas, 2007, p.230-231). Por otra parte, McKee nos ofrece una definición de este aspecto, al que él denomina “golpe de efecto”, como “un cambio de comportamiento con una acción/reacción” (McKee, 2002, p.34). Chion amplía esta definición y expone que se trata de:

un giro brusco que modifica la situación y la relanza de manera imprevista: bien sea la intrusión de un elemento o de un personaje nuevo, un cambio de fortuna, la revelación de un secreto o de una acción que se encamina al sentido contrario al que se esperaba (Chion, 1998, p.158).

De igual modo que McKee relacionaba los acontecimientos con los demás elementos de la historia, también plantea que un punto de inflexión “cambia el signo de los valores que estén en juego, de positivo a negativo, o de negativo a positivo, provocando un cambio significativo pero pequeño en la vida de los personajes” (McKee, 2002, p.166). Siguiendo las afirmaciones anteriores en las que los autores relacionan la estructura (la sucesión de acontecimientos) y los personajes, McKee continúa en esta dirección para definir los puntos de giro y afirma que esto sucede porque estos “se centran en las decisiones que toman los personajes en situaciones de presión sobre qué acción llevar a cabo en pos de su deseo” (McKee, 2002, p.188). Además, el autor añade que los puntos de inflexión produce diferentes efectos en el espectador y que estos no funcionan si “exageramos la preparación de lo obvio o si no

preparamos suficientemente lo inusual” (McKee, 2002, p.179, 183). A esto, Comparato lo llama anticipación: “la capacidad que tiene el público de prever una situación y crear una expectativa. (...) Está íntimamente relacionada con el conocimiento que tengamos de lo que es probable o no que ocurra” (Comparato, 1993, p.124, 125).

2.1.2. EL CLÍMAX

“Una narración está formada por una serie de actos que se desarrollan hasta alcanzar un clímax del último acto, o un clímax narrativo que conlleva un cambio completo e irreversible” (McKee, 2002, p. 37). Este (el clímax) es otro punto que los autores consideran clave dentro de cualquier estructura narrativa además, McKee puntualiza que “estará constituido por una escena que produzca un gran giro –un cambio con un impacto mayor que el del clímax de una secuencia” (McKee, 2002, p.178). Con esta definición, se comprende como el punto álgido del relato y que, como todos los acontecimientos de la historia, viene determinado por los actos de los personajes; pero, a diferencia, de los sucesos a lo largo del discurso, este tiene algo de especial. Así como apunta McKee: “la acción que el protagonista decide llevar a cabo se convierte en el acontecimiento más extraordinario, un acontecimiento que producirá un clímax narrativo positivo, negativo o irónicamente positivo y negativo” (McKee, 2002, p.233). Otros autores, como Carrière y Bonitzer, nos advierten: “no se confunda el clímax, que es el apogeo de la tensión dramática, la explosión de la máquina infernal, con el desenlace, que, clásicamente, es un reajuste; una vuelta al orden, o a la naturaleza” (Carrière y Bonitzer, 1995, p.148). McKee plantea, además, un posible método de estructurar giros impactantes a lo largo del relato: “por lo general, una historia en tres actos requiere cuatro escenas memorables: el incidente incitador que comienza la narración y un clímax en el primer acto, un clímax en el segundo acto y un clímax en el tercer acto” (McKee, 2002, p.107). No obstante, el autor también advierte acerca de los efectos que puede producir en los espectadores la resolución del clímax:

Pero si en el momento en que el protagonista lleva a cabo la acción del clímax de nuevo abrimos un abismo entre lo esperado y el resultado, si somos capaces de separar la posibilidad y la necesidad una vez más, tal vez creemos un final majestuoso que los espectadores atesoren de por vida. El clímax creado alrededor de un punto de inflexión es el más satisfactorio de todos (McKee, 2002, p.233).

Como indica McKee, tras el clímax aparece el tercer acto, el desenlace, y ambos se relacionan entre sí:

un clímax narrativo que ofrezca un cambio total e irreversible respondera a todas las preguntas planteadas por la narración y satisfaga todas las emociones del público tendrá un FINAL CERRADO. Un clímax narrativo que deje una pregunta o dos sin responder y alguna emoción sin satisfacer tendrá un FINAL ABIERTO (McKee, 2002, p. 42);

y también aconseja que “para que un filme tenga una oportunidad en la vida, su último acto y su clímax deben constituir la experiencia más satisfactoria de todas” (McKee, 2002, p.84). A parte de la clasificación de los finales que presenta McKee, más basada en el papel del público en la historia, hay otros autores, como es el caso de Field, que prefieren aplicar una tipología según la relación de acontecimientos que conducen a estos desenlaces: “en los finales «positivos», las cosas se resuelven estupendamente. (...) En los finales «ambiguos», le corresponde al público decidir lo que ocurre (...). En un final «negativo», todo el mundo muere” (Field, 2001, p. 51). A propósito de la clasificación de Field, cabe apuntar una afirmación de Chion que pretende evitar finales incoherentes con la historia en sí misma:

“la regla ancestral del buen desenlace, ya afirmada por Aristóteles en su *Poética*, exige, en principio, que ese desenlace nazca de la propia historia, de los elementos de esa historia y no de la intervención mágica e inopinada de un elemento exterior” (Chion, 1998, p.154).

2.2. PERSONAJES

No podemos construir una historia carente de personajes, estos son el motor de la trama; sus acciones, reacciones, pensamientos, objetivos... hacen avanzar la narrativa. Para poder empezar a idear y construir los personajes de cualquier relato, debemos conocer, primero, qué se entiende por personajes y qué características se les atribuyen.

Los personajes guardan estrecha relación con los humanos, ya que, como afirma McKee, “las historias no se materializan de la nada, sino que surgen de los materiales que ya existen en la historia y de las experiencias de los seres humanos” (McKee, 2002, p.58). Además, los personajes pueden ser una manera de conectar con los espectadores porque, en ocasiones, estos se sienten identificados con las historias de los protagonistas; así como afirma Field (2001, p.38): “La IDENTIFICACIÓN es otro aspecto del personaje. El factor de reconocimiento, el «yo conozco a alguien así», es el mayor cumplido que se le puede hacer a un escritor”.

No obstante, lo que hace a los personajes *dignos* de pertenecer a una narración es su función como ejecutores de acciones y, por tanto, motor de las historias. Esto no es solo un

planteamiento actual; debemos recordar que la narración de historias es muy anterior a nuestra era. Ya en la Antigüedad eran muchos los autores que planteaban cuestiones relacionadas con los elementos de las historias. Aristóteles es uno de los más destacados en los estudios de la narrativa, que recogió en su *Poética*, obra que Aspe usa de fundamento para sus investigaciones:

para Aristóteles, aunque el héroe o protagonista de la fábula no sea lo primero, porque la acción o mito son lo esencial a la tragedia, es indispensable su participación, pues de él emanan tanto el pensamiento que acompaña siempre a la acción, como el carácter, el cual aunque de valor indirecto es el resorte por el que se manifiesta la acción (Aspe, 2010, p.12).

Lo que sí es cierto es que no todos los personajes se desarrollan de la misma manera en las historias, sino que “su evolución a lo largo de la historia viene determinada por sus cambios de carácter” (Galán, 2007). Las narraciones antiguas (aquellas que se contaban en la Antigua Grecia) giraban, normalmente entorno a las hazañas de un héroe, cuyas acciones marcaban la dirección del relato; tenemos ejemplos de grandes obras como Edipo o Ulises. Esta concepción de *personaje (o personajes) único(s)* se convirtió en una norma no escrita que siguieron las literaturas de los siguientes siglos; es el caso de Hamlet, Don Quijote o Romeo y Julieta. Esta jerarquización de personajes clásica también sirve para ayudar a estructurar las tramas y jerarquizar, también, aquello que queremos contar. Viendo la clasificación que hacen Toledano y Verde (2007, ps.86-92), entendemos que hay personajes principales, secundarios y episódicos. Los primeros “son aquellos que nos hacen reír, soñar, llorar... En definitiva, emocionarnos.”; son los que se corresponden con la idea de héroe que hemos planteado. Sus problemas y sus acciones condicionarán todo el transcurso de la historia; los demás personajes servirán de apoyo, pero los giros narrativos los marcará el personaje principal. Por otro lado, los secundarios, aunque apuntábamos que no cambian la historia de manera directa, sí pueden hacer que el personaje principal cambie la historia. Ambos tipos de personajes funcionan conjuntamente, “ los unos no pueden vivir sin los otros, y los otros no existirían sin los unos” (Toledano y Verde, 2007, p.88). Precisamente, esa función de apoyo a los principales la pueden realizar de diferente manera: tenemos aquellos que actúan de *Pepito Grillo*¹ y son el pensamiento del héroe, su conciencia, pudiendo generar actos o pensamientos que viren el rumbo de la historia; otros se limitan a ser *animadores*², retratan la manera de ser del personaje principal y ayudan a ensalzar su figura de héroe; son la imagen más clarificadora de la función de apoyo. Por último, los personajes episódicos que “se miden

¹ Término con el que los definen Toledano y Verde (2007, p.89) que hace referencia al famoso personaje secundario del mismo nombre, conocido por la película de animación de Disney, *Pinocho* (1940).

² Término que utilizan Toledano y Verde (2007, p.89).

única y exclusivamente por las necesidades del guion o del guionista” (Toledano y Verde, 2007, p.91), es decir, no tienen ningún tipo de poder sobre el relato y surgen para completar escenas.

Esta clasificación se aplica al tipo de narración que conocemos: al héroe le sucede algo y su fiel amigo le ayuda a conseguirlo. Si lo trasladamos al universo de las series de televisión, los ejemplos abundan: en *House*³, el Dr. House actúa como personaje principal indiscutible; y en *Breaking Bad*⁴, el héroe (en este caso antihéroe) Walter White cuenta con su *fiel escudero* Jesse Pinkman. No obstante, debemos tener en cuenta que cada vez encontramos más de ellas en las que el número de personajes se amplía, lo que denominamos *series corales*⁵. En estas la historia no gira alrededor de uno o dos personajes, sino que hay un grupo de individuos en el que cada uno actúa de protagonista con el mismo peso en la historia que sus compañeros. Sobre estos, Toledano y Verde (2007, p.87) apuntan el término de “Polis” e indican que “la acción gira en torno a una comunidad establecida”. Un ejemplo claro y archiconocido de serie coral es *Friends*⁶ (aunque no es la primera de esta naturaleza; ya existían *Dallas*⁷, *Los vigilantes de la playa*⁸ o *Verano azul*⁹), donde ningún personaje destaca a nivel narrativo y sus historias convergen en una mayor que necesita la evolución de todas las individuales para seguir su curso. En estos casos, lo que puede jerarquizar a los personajes es un factor subjetivo: la empatía de los espectadores. Los mismos Toledano y Verde (2007) lo afirman: “el gusto del público incide de manera determinante para que (...) se vayan destacando unos personajes frente a otros”.

Algunos autores, como Field, defienden que cada personaje será único y dependerá de sus propias circunstancias; “lo que nos separa del resto del mundo es nuestro PUNTO DE VISTA; cómo vemos el mundo. Cada persona tiene un punto de vista; es nuestra manera de mirar el mundo. Es un contexto” (Field, 2001, p.34). En relación al contexto Seger apunta “los personajes no existen en el vacío. Son un producto de su entorno” (Seger, 1990, p.20); lo que hace actuar a las personas de cierta manera son las vivencias que han tenido a lo largo

³ Heel and Toe Films, Shore Z Productions, Bad Hat Harry Productions, NBC Universal Television Studio (Prods.), Shore, D. (Dir.) (2004) *House* [Serie de televisión] EE.UU: NBCUniversal Television Distribution.

⁴ Gilligan, V., Johnson, M., MacLaren, M. (Prods.), Gilligan, V. (Dir.) (2008) *Breaking Bad* [Serie de televisión] EE.UU: Sony Pictures Television.

⁵ Término que utiliza Carrasco (2010, p.192) para los repartos con “abundantes personajes” y que apunta como una de las “características que vinculan formalmente la dramedia con la teleserie dramática”.

⁶ Bright/Kauffman/Crane Productions, Warner Bros Television (Prods.), Crane, D., Kauffman, M. (Dir.) (1994) *Friends* [Serie de televisión] EE.UU: Warner Bros Television Distribution.

⁷ Lorimar Productions (Prod.), Jacobs, D. (Dir.) (1978) *Dallas* [Serie de televisión] EE.UU: Warner Bros Television Distribution.

⁸ Schwartz, D., Hurley, M., Cajero, P. (Prods.), Bonann, G., Schwartz, D., Trikonis, G., Jacobson, R. (Dirs.) (1989) *Baywatch (Los vigilantes de la playa)* [Serie de televisión] EE.UU: NBC

⁹ Esquide, E. (Prod.), Mercero, A. (Dir.) (1981) *Verano Azul* [Serie de televisión] España: TVE

de su vida y que les han enseñado a ser así. Con los personajes sucede lo mismo; es importante conocer de dónde vienen para saber a dónde van. A esto Field (1995, p.28) lo llama “backstory”: la construcción del pasado del personaje, su entorno cercano, los momentos importantes de su vida, su educación... Si conocemos todos estos aspectos, podremos hacer que el personaje actúe de forma coherente con sus principios (aunque esto pueda variar a lo largo de la historia, cosa que explicaremos más adelante). Por ejemplo, en la serie *Élite*¹⁰, el personaje de Nadia no va a fiestas y se centra en sus estudios y su trabajo porque la educación que ha recibido se basa en la responsabilidad y el cuidado de la familia, a parte del factor cultural de vivir en una familia musulmana. Si se le plantease, por ejemplo, una situación que la que debe cometer un acto ilegal, no sería coherente que lo hiciera y los espectadores serían conscientes de que la historia no funciona.

Para construir este contexto, simplemente hay que hacerse preguntas: ¿dónde ha nacido?, ¿en qué época?, ¿cómo pasó su infancia?, ¿qué ha estudiado?... “Escribir es la capacidad de hacerse preguntas y encontrar las respuestas. Por eso he calificado el desarrollo del personaje como investigación creativa. Usted se hace preguntas y obtiene las respuestas” (Field, 2001, p.28).

Hemos hablado de conocer el pasado del personaje para poder crear su papel dentro del relato, y, como apuntábamos desde el principio, “la esencia del personaje es la acción. Su personaje es lo que hace” (Field, 2001, p.31). Si antes citábamos a Seger para apuntar que la manera de actuar viene determinada por el contexto, la misma autora añade que el motor de los actos en sí mismos viene determinado por dos factores a tener en cuenta: la motivación y los objetivos; “si no sabemos por qué un personaje está haciendo algo, será difícil que nos sintamos involucrados en la historia” (Seger, 1991, p.163). Al igual que las personas, los individuos ficticios se mueven por necesidades vitales y por metas que se marcan; no actúan al azar. “Sin objetivos, nuestros protagonistas no van a evolucionar, no van a sentir, no van a crecer” (Toledano y Verde, 2007, p.77). Sin embargo, no cualquier objetivo vale; Macías (2003; citado por Galán, 2007) establece que “para que un objetivo funcione hay que tener en cuenta: Que algo esté en juego, que la meta y el objetivo del protagonista sea opuesta a la del antagonista o que (...) el objetivo sea difícil de conseguir por el protagonista”.

Estos conceptos es fundamental que los tengamos en cuenta porque ayudan a presentar un elemento clave para el transcurso de la historia: el conflicto (que ya hemos tratado en el capítulo anterior). El modo de llegar a esta meta será determinado por la motivación de cada

¹⁰ Zeta Ficción TV, Montero, C., Madrona, D., Juaristi, I., Betancor, D. (Prods.), Montero, C., Madrona, D. (Dirs.) (2018) *Élite* [Serie de televisión] España: Netflix

personaje y, una vez más, podemos aplicar los principios que rigen los comportamientos del ser humano. Así lo hacen Francia y Mata, quienes indican que

se distinguen cuatro deseos básicos en el ser humano que conducen a la acción: seguridad, es un deseo básico que puede ser satisfecho de forma material o inmaterial; nueva experiencia, aunque el hombre se siente mejor seguro, la necesidad de conocer y la curiosidad es inherente al ser humano; reconocimiento, se consigue cuando la persona (o el grupo) es alguien para los otros. respuesta afectiva, es el deseo de ser estimado y querido (Francia y Mata, 1992, como se citó en Galán, 2007).

Para entender mejor esto, pongamos un ejemplo: en la famosa serie *Breaking Bad*¹¹ se muestra una mezcla de lo planteado anteriormente. Por un lado, el protagonista, Walter White, se ha planteado un objetivo (conseguir una gran cantidad de dinero para pagar su tratamiento) en el que algo está en juego (se está muriendo de cáncer) y que es muy difícil de conseguir para él (el tiempo para hacerlo es muy limitado y la cantidad muy grande). Por otro lado, la motivación que le hace actuar de esa forma también plantea dos de los factores clave presentados por Francia y Mata: la seguridad (poderse curar y seguir viviendo) y (aunque más evolucionado en la historia y en segundo plano) el reconocimiento (siempre ha sido un fracasado y poco a poco se convierte en una persona respetada haciendo lo que hace). Este buen planteamiento de sus objetivos y motivaciones contribuyen a que su historia funcione perfectamente de principio a fin.

Cabe aclarar que el planteamiento de los objetivos del personajes no es algo ajeno a la naturaleza del mismo, es decir, igual que va ligado al contexto también se tiene que ver muy estrechamente relacionado con las características que identifiquen a cada personaje. En este punto debemos alejarnos de la caracterización superficial e intentar indagar más profundamente para conseguir un protagonista con múltiples facetas; al igual que los humanos no somos solo aquello que mostramos, los personajes también poseen un mundo interno. De acuerdo con Linda Seger:

las tres dimensiones que definen a un personaje son los pensamientos, las acciones y las emociones: el pensar se relaciona con las actitudes, con las creencias y con el modo de razonar del personaje. El actuar se refiere tanto a las acciones en sí mismas como a las decisiones que llevan a la acción y a las actitudes ante la vida. Las emociones incluyen tanto el carácter sentimental del personaje como sus reacciones emocionales (en Vilches, 1998, como se citó en Galán, 2005).

¹¹ Gilligan, V., Johnson, M., MacLaren, M. (Prods.), Gilligan, V. (Dir.) (2008) *Breaking Bad* [Serie de televisión] EE.UU: Sony Pictures Television.

Sin embargo, aunque estas indicaciones son de gran ayuda a la hora de conocer cómo actuará nuestro personaje, tomaremos como referencia una posibilidad que nos podría resultar más útil, que recoge Egri (como se citó en Galán, 2007) y que se ha extendido a la mayor parte de autores: “la dimensión física, la dimensión psicológica y la dimensión sociológica”. Vamos a extendernos en las tres siguiendo un orden lógico basado en la causalidad de una en relación a la otra, y a la otra. Es por esto que situamos en primer lugar a la psicología del personaje, con una gran relación (se podría decir que forman un todo) con el *backstory*; al fin y al cabo, lo que define la personalidad (psicología) de un individuo son sus vivencias y su evolución a lo largo de la vida. Por tanto, se recogerán los rasgos internos de los personajes, o como lo indican Toledano y Verde (2007, p.73): “hablamos de su alma más profunda, aquello que está más escondido en cada uno de nosotros y que nadie conoce”. En consecuencia inmediata de este rasgo encontramos el marco social: “los personajes se definen por sus relaciones con los otros” (Toledano y Verde, 2007, p.73); con esto se refieren a dos niveles de conocimiento de los personajes: por un lado, el interno, su personalidad le hará actuar de cierta forma a la hora de relacionarse con los demás; pero, por otro, veremos una faceta más superficial del mismo, porque con cada uno de los demás personajes se comportará de distinta manera y no siempre mostrará su verdadera faceta. Por tanto, esta dimensión social nos aporta un conocimiento del personaje en su totalidad, nos convertimos en un ente omnisciente que sabe tanto lo que el personaje quiere mostrar como lo que se guarda para sí mismo. Finalmente, nos encontramos con el aspecto físico que, aunque puede parecer una parte que no precisa mucha atención, es fundamental para nuestra historia. No debemos olvidar que nuestro relato está pensado para expresarse mediante imágenes y todo aquello que queramos contar debe ser visible. Los marcos social y psicológico son simples ideas que no se pueden mostrar hasta que no las trasladamos al soporte audiovisual. Además, el aspecto físico es el reflejo de la parte interna de nuestros personajes: algunos rasgos, la forma de vestir, cómo nos movemos... es la exposición pública de quiénes son; incluso un rasgo físico puede fortalecer un elemento interno de un personaje hasta convertirlo en algo característico y exclusivo de este. Un ejemplo significativo es el caso de Gregory House¹², quién tiene una notable cojera que fortalecen la imagen de su personaje en dos aspectos: le hacen único (todos le reconocen por su bastón y su forma de andar) y explica parte de su psicología (la causa de la cojera juega un papel fundamental en su actitud ante la vida y en su profesión).

¹² Protagonista de la serie *House* [Heel and Toe Films, Shore Z Productions, Bad Hat Harry Productions, NBC Universal Television Studio (Prods.), Shore, D. (Dir.) (2004) EE.UU: NBCUniversal Television Distribution]

Ya conociendo los aspectos que debemos concretar para construir a los protagonistas de nuestra historia debemos poner especial cuidado en el posible uso de estereotipos. Toledano y Verde (2007, p.92) los definen como: “la recreación mental de una imagen en relación a un grupo de personas que comparten ciertas cualidades y/o características”. Esto no quiere decir que debemos evitarlos a toda costa, ya que tienen una parte tanto positiva como negativa: por un lado, “hacen a los personajes reconocibles y ayudan a los espectadores a identificar el tipo de historia; pero, por otro, pueden convertirlos en previsibles y que el público los encuentre previsibles.” (Toledano y Verde, 2007, p.92). En este punto, si caemos en rasgos o comportamientos estereotípicos, deberemos valorar ¿aportan un valor positivo a la narración o la devalúan?

Aunque hayamos hecho hincapié en el hecho de que las acciones de los personajes deben coincidir con el modo de actuar que marca la naturaleza de cada uno, esto no quiere decir que no puedan cambiar de opinión y evolucionar. Si las personas cambiamos a lo largo de nuestra vida debido a las situaciones que se nos plantean y al crecimiento personal que vamos experimentando, los personajes de ficción no se alejan de esta realidad; los acontecimientos a los que se enfrenten pueden hacer que cambien su punto de vista de manera radical, cosa que ayuda a la evolución dramática del relato siempre que se haga de manera gradual y sin cambios bruscos; por ejemplo:

si hemos construido un personaje fóbico al compromiso, no podemos convertirlo de la noche a la mañana en un defensor a ultranza del matrimonio y de las relaciones de pareja. A no ser que, expliquemos este proceso de cambio gradualmente y poco a poco (Toledano y Verde, 2007, p.75).

Este conjunto de cambios es a lo que los autores llaman *arco de personaje*, y, para entenderlo, debemos acompañarlo, necesariamente, de dos términos: el conflicto y la revelación. En el caso del primero, nos referimos a la consecuencia directa del choque entre la personalidad del personaje y las situaciones que se le planteen, al fin y al cabo, lo que hará avanzar la historia de cada uno será el planteamiento de conflictos y la resolución de estos: la historia de un personaje son sus conflictos. Toledano y Verde (2007, p.98, 99) plantean dos tipos de conflictos: internos y externos. Los primeros “son aquellos que nacen de la propia condición de nuestros personajes, su psique” y los segundos, “aquellos que nacen de la relación con otros personajes”. Por otro lado, y muy ligado al conocimiento de la verdadera faceta de los personajes por parte de los espectadores, tenemos el concepto de revelación:

durante la progresión de su guion, su personaje, por lo general, se entera de cosas sobre su situación a través de los pormenores de la historia al mismo tiempo que el público. De este modo, el público y el personaje comparten el descubrimiento de los nudos de la trama que sustentan la acción dramática (Field, 2001, p.38).

Este factor ayudará mucho a la conexión entre público y personaje, se fortalecerá el concepto de empatía y el público se sentirá parte de la historia. Sin embargo, no tiene por qué haber una sinergia entre los saberes de ambos individuos (espectador y protagonista), sino que uno puede saber más que el otro o ambos por igual. Por ejemplo, en *El show de Truman*¹³, el público es conocedor en todo momento de que el personaje vive en un *reality show*, mientras que al protagonista no se le ofrece esa información hasta el final del relato. En definitiva, el arco de personajes contribuye tanto a la evolución de los personajes como a la de la historia.

Todo lo expuesto anteriormente son las claves que ayudarán a construir los personajes. En un principio puede parecer una tarea costosa, por lo que es conveniente organizar las características de los personajes de una manera clara que nos ayude a conocerlos a la perfección para, posteriormente, construir sus historias de manera coherente. Este proceso de documentación quedará plasmado en lo que se conoce con “ficha de personajes” (Toledano y Verde, 2007, p.103), que no es más que una plantilla (que se puede modificar según las necesidades de cada proyecto) que clasificará la información.

2.3. TRAMA Y SUBTRAMA

Hemos hablado de plantear los personajes y sus tramas entendiendo estas últimas como “la pauta de acontecimientos internamente coherentes e interrelacionados, que se deslizan por el tiempo para dar forma y diseño a una narración” (McKee, 2002, p. 38); es decir, aquello que ya mencionamos al hablar de los personajes, las situaciones que les ocurren a lo largo de la historia y que son coherentes con los elementos que caracterizan a cada uno de los protagonistas. McKee, además, añade:

crear una TRAMA significa navegar por las peligrosas aguas de un relato, y al enfrentarnos a una docena de direcciones diferentes, elegir la ruta correcta. La trama será la elección que haga el guionista de los acontecimientos y del diseño temporal en que los enmarque (McKee, 2002, p. 38).

¹³ Rudin, S., Niccol, A., Feldman, E., Schroeder, A. (Prods.), Weir, P. (Dir.) (1998) *The Truman Show (El show de Truman)* EE.UU: Paramount Pictures

Otros autores, como Field, se refieren a este término como “plot” y lo definen como “la parte central de la acción dramática, donde todos los personajes están ligados por problemas, conflictos, intrigas... temas” (2001, p, 127); además, Field defiende la existencia de diversas tramas dentro de la misma historia; por un lado, el “subplot”: “la línea secundaria de acción, normalmente usada como refuerzo o contraste del plot principal; se ha de integrar y también influir sobre él”; y, por otro, el “plot paralelo”: “dos o más historias de la misma importancia, que suceden paralelamente, sin unión aparente entre sí, y que se interaccionan por comparación o contraste” (Field, 2001, p.131,132). No es el único autor que define diferentes tipos de tramas; McKee menciona la existencia de la “trama subyacente” como herramienta para “revelar aquellos acontecimientos previos e importantes de las vidas de los personajes en momentos críticos para crear puntos de inflexión” (McKee, 2002, p.156). Douglas expone otro planteamiento, al que denomina “historias cruzadas”, que se opone a la existencia de subtramas y las considera “narraciones independientes (...), dado a que suceden en el mismo lugar y que en ellas aparecen los mismos actores principales, las tramas a veces se intercalan, a veces se mezclan u otras se yuxtaponen” (Douglas, 2007, p.127).

Aunque la creación de tramas puede parecer fruto de la mera imaginación de los creadores de ficción, hay numerosas investigaciones que confirman la existencia de algunos *argumentos universales*¹⁴ que condicionan la originalidad de las historias. Lewis Harman, en su obra *Practical Manual of Screen Playwriting* (1952), recoge y define algunos ejemplos basándose en las investigaciones que George Polt plasma en su libro *36 situaciones dramáticas* (1895)¹⁵:

Amor: Una pareja, que se ama y se separa por algún motivo, vuelve a unirse y todo acaba bien. Éxito: Historias de un hombre que busca el éxito; con un final feliz o no, a gusto del autor. Cenicienta: Transformación de un personaje humilde en destacado, según las convenciones sociales vigentes. Triángulo: Un nuevo miembro interfiere en la relación de la pareja. Los triángulos suelen ser amorosos. Regreso: Comparte la idea de la parábola evangélica del hijo pródigo que vuelve a casa de los padres, el marido que regresa de la guerra o cualquier otro retorno. Venganza: Se comete un crimen o una injusticia, y el héroe -o el antihéroe- intenta contrarrestar la situación por su cuenta. Conversión: Se basa en la posibilidad de que un bandido devenga héroe, una sociedad injusta se transforme, etc. Sacrificio: Un héroe se sacrifica por alguien o por una causa. Familia: Relación entre familias o grupos relacionados por alguna cosa; la interrelación en un mismo núcleo dramático.

¹⁴ Este término es utilizado por Jordi Balló y Xavier Pérez en su obra *La semilla inmortal* (1995) para denominar a los tipos de tramas (o historias) más extendidos en la narrativa cinematográfica.

¹⁵ Los puntos que se presentan han sido tomados de *De la creación al guión* (Comparato, 1993, ps. 132-134).

Respecto a la clasificación y tipos de tramas (o historias), McKee realiza distinciones entre estas asándose en la cantidad de cambios que se produce en su relato:

desde el diseño en uno o dos actos de las minitramas –Leaving Las Vegas–, pasando por los tres o cuatro actos con diversas tramas de la mayoría de las arquitramas –Veredicto final–, hasta los siete u ocho actos de muchos géneros de acción –Speed, máxima potencia–, o los patrones enrevesados de las antitramas – El discreto encanto de la burguesía– y más allá, hasta las películas de tramas múltiples, que carecen de trama central –El Club de la Buena Estrella– pero puede contar con una docena o más de puntos de inflexión distribuidos entre las diversas líneas narrativas (McKee, 2002, p.171).

2.4. EL CONCEPTO DE BIBLIA

Los conceptos anteriormente expuestos, forman parte de las teorías sobre la narrativa fílmica y análisis del relato y van desde Aristóteles hasta nuestro días, sin embargo el término *biblia* (aplicado a la narrativa audiovisual) es tan reciente que hemos podido encontrar escasa información al respecto. Lima lo describe como

“un documento específico de un sistema de producción basado en el desarrollo de un esquema básico: narrar sucesivamente la dramatización de un concepto. (El concepto hace alusión a la idea que va a ser contada. Es el titular de la historia)” (Lima, 2016, p.47).

Sin embargo, si acotamos la definición para orientarla hacia las series de televisión, Pedro Fuentes ofrece un punto de vista más concreto y afirma: “la biblia de una serie es ese documento previo a la escritura de los capítulos en el que se incluye toda la información necesaria para el desarrollo de los mismos” (Pedro Fuentes, 2019¹⁶); este autor hace referencia a documentación, pero tampoco concreta qué documentos son necesarios, aunque nos propone incluir “desde lo que ocurrirá en los episodios hasta, por ejemplo, la descripción de personajes y localizaciones”. En cuanto a los documentos a incluir en la biblia, no hay un consenso total; “aunque, en la actualidad, en muchas ocasiones, las biblias tienden a incluir el guion del primer capítulo de la serie que se denomina episodio piloto. (...) En lo referente a la redacción de las biblias hay todo un galimatías de formatos diferentes” (Toledano y Verde, 2007, p.25).

¹⁶ Fuentes, P. (2019, abril 11). ¿Qué es la biblia de la serie para un guionista y por qué se llama así? [Entrada blog]. Recuperado de <https://www.unir.net/marketing-comunicacion/revista/noticias/que-es-la-biblia-de-la-serie-para-un-guionista-y-por-que-se-llama-asi/549203746880/>

3. REDISEÑO DE LA BIBLIA: *BAKALAO*

Una vez realizada toda esta parte de documentación recogida en el marco teórico, se ha abordado la parte práctica de este trabajo tomando como referencia la biblia de la serie *Bakalao*. Se han aplicado los conocimientos adquiridos en el marco teórico para reestructurar el documento siguiendo siempre el mismo procedimiento: tomar los puntos ya escritos, identificar aquellos aspectos a mejorar (según las indicaciones de los autores que se han tomado de referencia), plantear soluciones y redactar los documentos definitivos. De igual forma que en el marco teórico, el grueso de esta reconstrucción se ha centrado en los personajes y la trama (aunque se incluye otros puntos imprescindibles a presentar en la biblia).

3.1. CONTEXTO DE LA SERIE

La idea surge de un proyecto anterior realizado para “el *pitching* universitat-sector audiovisual valencià” una iniciativa entre À Punt Mèdia (plataforma multimedia pública Valenciana) y las diferentes universidades de la Comunidad Valenciana. En donde nos presentamos a dicho Pitching como grupo de EPSG en grado de Comunicación audiovisual.

El primer paso era plantear qué es lo que queremos contar, la idea, el punto de partida para elaborar la historia. En primera instancia, tratar el tema de la Ruta del Bakalao surgió meramente de la imaginación del grupo. A partir de este punto, considerábamos muy importante informarnos sobre todo lo que envolvía a este movimiento para poder reflejarlo, dentro de la ficción, de una manera lo más fidedigna posible; inconscientemente aplicamos seguimos los pasos de autores como Toledano y Verde (2007, p.38), y nos preguntamos “¿refleja esta serie la realidad de lo que cuento?”. Field también defiende este proceso de documentación y apunta:

“por medio de la investigación se reúne información (...). La información reunida le permite actuar poniendo en práctica la elección y la responsabilidad. Puede elegir utilizar una parte, todo o nada del material reunido. (...) Si es necesario o posible realizar entrevistas personales, (...) pueden ofrecerle un punto de vista más inmediato y espontáneo que el de cualquier libro” (Field, 2001, p.21).

Era muy importante que indagásemos en los aspectos más relevantes de una época que no conocíamos de primera mano¹⁷; nos centramos principalmente en los temas más relevantes

¹⁷ Pese a que la docencia universitaria está abierta a cualquier franja de edad, en el caso de nuestro grupo de trabajo ningún miembro tenía edad suficiente como para haber vivido en esa época.

que íbamos a tratar: movimiento cultural, situación del colectivo LGTB, el papel de la religión en la cultura, el machismo, la música, la moda y las drogas. La recopilación de información la hicimos mediante el visionado de documentales y reportaje y la realización de una prueba de respuestas subjetivas a familiares y conocidos que hubiesen vivido su juventud en Valencia y sus alrededores durante las décadas de 1980 y 1990. Mientras que toda la documentación se hizo previamente a la construcción de cualquier elemento de la historia, las entrevistas se hicieron posteriormente para resolver algunas dudas concretas sobre la veracidad de las tramas, para ello se diseñó una batería de preguntas¹⁸ que respondía a criterios meramente narrativos (pero también aclaraba algunos conceptos generales).

La documentación resultante profundizaba poco en el tema, por lo que, para este proyecto se ha hecho un nuevo proceso de exploración más centrado en la visualización de documentales¹⁹ conducidos por personas que fueron relevantes en este movimiento y aportan testimonios de esa época o posteriores. A partir de ellos se extraen las siguientes ideas, y se establece el marco de actuación:

La ruta del Bakalao se puede considerar un “movimiento cultural” surgido en Valencia a finales de 1980 y que se alargó hasta los primeros años de 1990; algunos profesionales²⁰ que vivieron este fenómeno²¹ declaran que “existía una voluntad de modernización de la sociedad por parte de los jóvenes”. La “ruta” de una manera más estricta consistía en recorrer las diferentes discotecas (Figura 1) sin descanso entre el viernes y la madrugada del lunes. Los asistentes eran tanto de la provincia de Valencia como de otras partes de España (Barcelona, Madrid, Andalucía...). Muchos empezaban en las discotecas o pubs de sus pueblos y luego iban a la ruta; las “pre-fiestas” se hacían en los párquines y después se iban de discoteca en discoteca.

¹⁸ Se puede consultar la batería de preguntas completa en el Anexo 1.

¹⁹ Documental emitido por Canal + en 1993 (que se ha visualizado en Youtube a través del enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=qNJ5HgYHOn8>) y el episodio del programa de RTVE *Ochentéame otra vez* titulado *Más que Bakalao* emitido el 20 de septiembre de 2018 y disponible en la web de RTVE a través el enlace: <https://www.rtve.es/alacarta/videos/ochentame-otra-vez/ochentame-otra-vez-cap-086-hd-ma/4747582/>

²⁰ Joan Oleaque (Periodista), Vicente Pizcueta (Experto en ocio), Juan Carlos García (Productor Audiovisual), Ángeles Sanmiguel (Reportera), Rafa Cervera (Periodista Musical), entre otros.

²¹ Arzuaga, I.(Directora) (2018, 20 septiembre) Más que Bakalao.(temporada 5 episodio 10)[episodio de serie televisión: Documental] En D. Gavela (productor ejecutivo), *Ochenta otra vez*. Radio televisión Española RTVE.



Figura 1. Mapa ilustrativo en el que se localizan las diferentes discotecas de la Ruta del Bakalao. Recuperado de https://thebasementxxx.com/webapp/wp-content/uploads/2017/10/Actualidad_159495452_17746431_1706x1000.jpg

Las discotecas eran locales gigantescos con una capacidad mucho mayor que las anteriores salas de fiesta (Figura 2), por lo que su concurrencia se vuelven multitudinarias, fomentada por un dilatado horario, con sesiones que podían durar de 12 de la noche a 7 de la madrugada (además, las discotecas iban abriendo de manera consecutiva a lo largo de las noches y los días de todo el fin de semana, por lo que siempre había alguna discoteca abierta fuese la hora que fuese.

Las discotecas de la Ruta del Bakalao rozaban la ilegalidad con sus horarios y se juntaron en una asociación para conseguir los permisos necesarios para continuar con su actividad de forma legal; rivalizaban con los locales urbanos, que no podían abrir con esos horarios. Había un pequeño vacío legal, porque las leyes del franquismo ya no estaban vigentes, pero aún no se habían legislado este tipo de asuntos.

Los empresarios de la noche se dan cuenta del éxito de estos locales y se dedican a ofrecer a sus clientes servicios que no se existían hasta el momento. Surgen nuevos puestos de trabajo, como la persona encargada de las relaciones públicas de las discotecas, que, entre otras cosas, ofrece regalos a los clientes con el objetivo de publicitar las macro fiestas o los eventos especiales. Se incorporan a bailarines en espacios creados para que puedan ser observados por los clientes y también a los animadores a las discotecas. Todo ello contribuye a crear un reclamo mucho mayor entre los jóvenes y, por consiguiente, creando a para los empresarios unos ingresos abundantes, la mayoría de ellos en dinero negro. Hay un interés en mostrar aquellos locales cómo lugares de ambiente pacífico, donde la gente quería conocer a otras personas, sin meterse en problemas.



Figura 2. En esta fotografía puede apreciarse una de las discotecas totalmente abarrotada de jóvenes. Recuperado de <http://www.zeleb.es/tv/la-ruta-del-bakalao-explicada-a-los-millennials-a-traves-de-10-discotecones/>

El fin llegó cuando los eventos se sobredimensionaron por el afán recaudador del empresario, el cambio de ambiente y el desinterés del público. Además se dispararon, entre los jóvenes, los accidentes de tráfico y los problemas médicos relacionados con las drogas, esto provocó que se crease una “leyenda negra” alrededor de la Ruta, con la ayuda de los medios de comunicación, que contribuyó al declive del movimiento hasta su desaparición.

En cuanto a la música, surge un nuevo género que se convierte en el protagonista de todo este acontecimiento cultural: la música “mákina”. Este tipo de música se inspira en la música que nace en los 80 en Alemania, caracterizado por melodías llevaderas, ritmos electrónicos y mezclas por ordenador, y estaba pensada y hecha solo para bailar. En España la gente estaba acostumbrada a escuchar la música de la radio o la música que podían conseguir en tiendas de vinilos y discos, basada en baladas y los inicios del pop-rock nacional. Previamente ya había habido una revolución cultural en Valencia (fanzines, grupos de música, modas...); el movimiento “new romantic” inglés caló entre los jóvenes más alternativos y las tiendas de discos empezaron a traer música nueva que no se solía escuchar en las décadas anteriores. Valencia se convierte en la cuna de muchos grupos que optan por un estilo totalmente nuevo; es el caso de *Glamour*, el primer grupo “postpunk” valenciano con repercusión nacional. Además, también surgen más grupos de pop con sintetizadores como *Video*, *Betty Troupe*, *Comité Cisne*... Sin embargo, en cuanto a la música “mákina”, Los DJ’s de ese momento se convierten en totales protagonistas. Preparaban su propia música, sin hacerles falta ser músicos del todo (los arreglos sí que los hacían los músicos), incluso los vendedores de

discos les vendían música a los DJ's en la misma discoteca. Los DJ's valencianos se convierten en referentes internacionales y algunos empiezan a convertirse en personajes para destacarse de los demás. La música y los DJ's eran algunos de los puntos fuertes que motivaban a tanta gente para acudir a las salas, sólo en estas discotecas podían escuchar ese tipo de música hasta que, posteriormente, se empezó a distribuir en tiendas físicas. Tal fue el impacto del movimiento, que las canciones se conseguían posicionar en los puestos más altos de las listas de éxitos. Cada discoteca de la ruta tenía un estilo de música más marcado, por ejemplo: Barraca era más pop, Chocolate más "underground" y Spook, electrónica.

Si hablamos de la libertad y la moda, nos encontramos con un momento en el que se empezaba a respirar cierta libertad sexual y estética. Estéticamente se seguía la misma plantilla de los años 80 importada de las diferentes tribus urbanas del momento (grunch, punk...) y liderada por los *looks* y peinados extravagantes basados en los estampados, las transparencias y el cuero (Figura 3). De la libertad sexual podemos decir que se empezó a visibilizar, como por ejemplo la cultura *drag*, que solían bailar en las discotecas sin ningún tipo de impedimento.



Figura 3. Imagen en la que se puede apreciar los *looks* extravagantes que llevaban algunos jóvenes de la época para salir a las discotecas. Recuperado de <http://www.zeleb.es/tv/la-ruta-del-bakalao-explicada-a-los-millennials-a-traves-de-10-discotecones/>

Por último, las drogas. Si bien la Ruta se ganó la fama por ellas no todos las consumían, ya que muchos jóvenes trabajaban los fines de semana, pero aquellos que aguantaban las 72

horas de fiesta continua necesitaban de ellas para aguantar el ritmo frenético de las fiestas. Las drogas toman un gran protagonismo en este espacio debido a la gran cantidad de laboratorios clandestinos que surgen en la Comunidad Valenciana. Metanfetaminas, *speed* y el éxtasis eran las más populares y provocaban una sensación de felicidad y euforia. También mencionar la invención de las *mescalinas*, una droga de diseño que nació en la Ruta, siendo muy famosa en ese entonces. Aunque este tipo de drogas no son adictivas, sí pueden provocar fallos en el sistema nervioso, y algunos jóvenes afirmaban que padecían de dolencias físicas debido al abuso de ellas.

Cómo señala Douglas “elegir temas que: se adecúen al medio, aporten algo a esa serie en concreto, contengan acontecimientos trasladables a la pantalla y expresen tus ideas intransferibles o tu novedoso punto de vista” (Douglas, 2007, p.226), pensamos en otros factores que pudieran ayudar a justificar el proyecto. Así nos pareció adecuada la temática por la cercanía al público Valenciano (nuestro público objetivo ya que nuestra intención es enviarlo a la televisión Valenciana por su proximidad y por la petición de la TV Àpunt a las universidades de nuevas ideas de producto).

3.2. REFERENTES

También consideramos importante buscar referentes que nos ayudasen a visualizar de manera clara hacia dónde podía dirigirse la serie. Para dividir los referentes se han planteado dos aspectos: por un lado, aquellos que tengan una temática parecida a la que planteamos (historias con grupos de jóvenes como protagonistas que incluyan tramas relacionadas con las drogas o las actividades delictivas); por otro, referentes que tengan una estética adecuada al contexto de nuestra historia, es decir, los años 80 o 90. En cuanto al primero, teníamos claro que la temática²² de nuestra serie estaba marcada por el ambiente nocturno de la Valencia de los años 80 y 90; una época que supuso una revolución social y que tenía como protagonistas a los jóvenes y, en algunas ocasiones a las drogas. No nos fue difícil encontrar referentes audiovisuales con asuntos parecidos, pues encontramos diversos títulos cinematográficos que nos podían servir de ayuda a la hora de plantear nuestro tema. Es el caso del film *Réquiem por un sueño*²³, cuya trama principal se centra en uno de los aspectos claves que mueven nuestra historia: la relación de los personajes con las drogas; sin embargo, aunque también pretendemos mostrar la crudeza de este aspecto en nuestro relato,

²² Aspecto del que hablamos más detenidamente en el punto referente a la premisa.

²³ Watson, E., West, P. (Prods.), Aronofsky, D. (Dir.) (2000) *Requiem for a Dream (Réquiem por un sueño)* EE.UU: Artisan Entertainment

en ocasiones nos gustaría ofrece al espectador contrapuntos que le quiten tensión a la trama; podemos añadir toques humorísticos a puntos dramáticos de la historia que alivien la tensión dramática.

Siguiendo en la línea de la temática, *Diario de un rebelde*²⁴ nos ofrece la posibilidad de tomar referencia acerca de los compartimientos de los jóvenes que se enfrentan a las convenciones sociales tradicionales; además, nos es de ayuda para crear a algunos personajes. Pese a encontrar algunas dificultades de encontrar referentes nacionales que se ajustasen a nuestra concepción de la historia, resaltamos la serie española *Compañeros*²⁵, cuya temática juvenil con personajes corales también nos sirve de espejo para crear nuestras tramas de carácter más costumbrista.

Centrándonos en la parte más estética, el objetivo está claro: ser lo más fieles posibles a la estética tan particular de los años 80 y 90. Los referentes artísticos que podemos encontrar acerca de esta materia, aparecen tanto en televisión como en cine (incluso en el mundo musical). En este apartado debemos tener en cuenta los decorados, el vestuario y el estilo visual de la serie. Para los primeros, nos centramos en los hogares de los personajes y pretendemos reflejar la decoración de las casas españolas durante esta época; el principal referente para ello es la serie española *Cuéntame cómo pasó*²⁶, que nos ofrece una visión bastante clara de la estética doméstica de varias décadas. Pese a que no se podría aplicar a la estética de los personajes más jóvenes (ya que estos son mucho más trasgresores y evitan los modelos tradicionales), sí nos sirve como referente para idear los espacios (Figura 4) e, incluso, la estética de las familias de los jóvenes o los extras.

²⁴ Heller, L. (Prod.), Kalvert, S. (Dir.) (1995) *The Basketball Diaries (Diario de un rebelde)* EE.UU: Win's Entertainment Ltd.

²⁵ Madrones, A. (Prod.), Ríos, M., Valdivia, M., Groizard, G., Rodríguez, C., Vidal, C., Barrera, P., Ayerra, J.R., del Cerro, J. (Dirs.) (1998) *Compañeros* [Serie de televisión] España: Globomedia.

²⁶ Bernardeau, M.A. (Prod.), Crespi, A., Cano, A., Ramos, M., Aibar, O., Gómez, M. (Dirs.) (2001) *Cuéntame cómo pasó* [Serie de televisión] España: RTVE.



Figura 4. Algunos de los decorados de la serie *Cuéntame cómo pasó*, que nos pueden servir de referentes para nuestra serie. Recuperado de <http://www.blogcuentame.com/2014/04/especial-rodaje-de-cuentame-noche-de.html>

En el caso del vestuario, debido a la diversidad de personajes, podemos partir de la estética de la serie ya mencionada para aquellos personajes más costumbristas; no obstante, para aquellos *looks* más extravagantes, buscamos un estilo más dictado por las modas del momento y que se ve claramente en los artistas musicales de la época, como Cyndi Lauper, Madonna, Boy George...; además de artistas españoles como Alaska, Nacha Pop, Loquillo... (Figura 5)



Figura 5. Banda de rock española *Loquillo y los trogloditas* (década de 1980), formada por: José María Sanz Beltrán “Loquillo” (voz), Sabino Méndez (guitarra, coros y letrista), Ricard Puigdomènech (guitarra), Jordi Vila (batería) y Josep Simón Ramírez (bajo). Recuperado de <https://www.dirtyrock.info/wp-content/uploads/2012/03/Sabino-M%C3%A9ndez-Loquillo-Y-Los-Trogloditas-2012-vuelve.jpg>

Nos hemos percatado de que la mayoría de los referentes audiovisuales que cumplen con la estética que buscamos son proyectos anteriores a los años 2000, pero nosotros pretendemos algo más adaptado a la actualidad; algo que se podría acercar a nuestra idea sería la serie estadounidense *Stranger Things*²⁷. Esta ofrece una visión idealizada de la estética de los años 80 basada en la moda de Estados Unidos que, pese a que no es exactamente fiel a la realidad que pretendemos mostrar, es la que más se ha universalizado y está más presente en la retina de los espectadores (Figura 6).

²⁷ Levy, S., Cohen, D. (Prods.), Duffer, M., Duffer, R., Levy, S. (Dirs.) (2016) *Stranger Things* [Serie de televisión] EE.UU: Netflix.



Figura 6. Ejemplo de vestuario de la serie *Stranger Things*. Recuperado de <https://www.trendencias.com/propuestas-y-consejos/dia-stranger-things-llega-cargado-estilo-retro>

3.3. GÉNERO Y FORMATO

Un término que ayuda a definir el tipo de contenido que vamos a encontrar en un proyecto audiovisual es el género. Carrasco lo define como el

conjunto de características formales que son comunes a un amplio espectro de programas, según el cual: pueden ser agrupados bajo una misma categoría general un considerable número de diferentes formatos, en base a ciertas semejanzas formales; pueden ser distinguidos amplios grupos de programas atendiendo a sus características formales, sin necesidad de recurrir a los contenidos de cada uno de ellos. (Carrasco, 2010, p.181).

Aquello en que podemos pensar cuando hablamos de este término son las diferentes etiquetas que se le ponen a series y películas, como: terror, romance, aventura... no obstante, hay un paso previo a esta clasificación que se refiere a la naturaleza de los acontecimientos que se exponen en la historia; hablamos del distintivo de ficción, relatos inventados, o no ficción, acontecimientos verídicos. Partiendo de esta distinción, y aplicado a nuestro caso, debemos etiquetar a *Bakalao* como serie de ficción, ya que el relato surge íntegramente de un proceso de invención. A partir de esta primera clasificación, hay un etiquetado más concreto basado en las características de un proyecto audiovisual dentro del género de ficción. Existe uno en concreto que, según la definición de Carrasco, se adapta a nuestra serie, la teleserie:

subgénero televisivo de ficción de claro propósito comercial destinado al entretenimiento, consistente en relatos inventados y estructurados en un amplio número (abierto o cerrado) de capítulos, cuya duración viene definida por la propia estructura de la parrilla de la cadena (el horario al que está destinado) y los hábitos de consumo de los espectadores (las audiencias a las que está dirigido). (Carrasco, 2010, p.183).

La siguiente cuestión importante que nos planteamos es el formato del producto que queremos crear. Lo más importante de esta decisión era que se adaptase al mercado al que queremos acceder, pues los formatos varían según el medio de difusión. Previamente a establecer el formato de la serie, debemos tener claro que se entiende por este término; Carrasco lo define como el “conjunto de características formales específicas de un programa determinado que permiten su distinción y diferenciación con respecto a otros programas sin necesidad de recurrir a los contenidos de cada uno como criterio de demarcación” (Carrasco, 2010, p.180). Además, el autor ofrece una guía que nos puede ser útil para identificar el formato qué más se adecúa a nuestra serie (Figura 7).

FICCIÓN TELEVISIVA: SERIES					
TELESERIE DE DRAMA			TELECOMEDIA		
Series de estructura abierta o cerrada, cuyos contenidos, de diferente naturaleza, no están orientados hacia el humor o la comedia como forma principal de entretenimiento.			Series de estructura abierta y contenidos realistas, hacia el entretenimiento a través del humor y la comedia.		
	SOAP OPERA	TELENOVELA	SERIE DRAMÁTICA	SITCOM	DRAMEDY
HORARIO HABITUAL DE EMISIÓN	Daytime, sobremesa.	Preferentemente tarde, sobremesa e incluso prime time	Prime time	Sobremesa, tarde, access prime time	Sobremesa, prime time
PERIODICIDAD HABITUAL	Diaria	Diversa, pero regular	Semanal	Generalmente diaria	Semanal
NUMERO DE TRAMAS	Múltiples	Una principal	Una principal y varias secundarias por capítulo (no son necesarias, aunque sí frecuentes, las tramas de largo recorrido).	Una principal y varias secundarias por capítulo (no son necesarias tramas de largo recorrido).	Una principal y varias secundarias de largo recorrido. Una principal y varias secundarias por capítulo.
CARACTER DE LA TRAMA PRINCIPAL	Abiertas	Cerrada	Del capítulo, autoconclusiva (se incorporan poco a poco elementos de continuidad de largo recorrido)	Del capítulo, autoconclusiva	Combinación de tramas abiertas de larga duración con tramas autoconclusivas en cada capítulo.
NUMERO DE PERSONAJES	Repartos corales susceptibles de variación	Reparto cerrado: una pareja protagonista y varios secundarios fijos.	Repartos corales susceptibles de variación	Repartos corales, aunque de escasos personajes, y cerrados (ocasionalmente puede haber alguna incorporación o variación).	Repartos corales susceptibles de variación
CONTENDIOS PARADIGMATICOS	Relaciones humanas desde los sentimientos	Historias de amor con final feliz (amor como recompensa, triunfo del bien sobre el mal)	Diversos: acción, suspense, misterio, emociones, conflictos personales	Enredos, malentendidos y situaciones comprometidas tomadas de lo cotidiano	Revisión en clave de humor de los contenidos de la soap opera
TARGET	Mujeres, amas de casa	Adulto	Adulto	Todos los públicos, aunque es cada vez más frecuente la segmentación	Todos los públicos, aunque es cada vez más frecuente la segmentación
DURACION MEDIA DE CADA CAPÍTULO	50-60 min.	35-50 min., siendo habituales emisiones de capítulos dobles.	45-60 min.	20-30 min.	50-75 min.

Figura 7.Tabla que resume los diferentes géneros y formatos de las serie de televisión planteados por Ángel Carrasco. Extraído de « Teleseries: géneros y formatos », de A. Carrasco en Miguel Hernández Communication Journal, 1, páginas 174 a 200. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado de: http://mhj.es/2010/07/20/angel_carrasco/

Analizando las características de nuestro proyecto (que se irán desarrollando en los siguientes apartados), este se adapta a la definición de “serie dramática” que Carrasco nos ofrece en la tabla anterior: una trama principal con otras secundarias en cada capítulo, repartos corales, diferente tipo de contenido (acción, suspense, conflictos personales...), target adulto... Por otro lado, Gordillo también expone una definición de series dramáticas que se adapta a nuestro proyecto: “organizadas con una duración en torno a los 45 o 50 minutos y concebidas mediante estructuras episódicas con algunas tramas secundarias seriales por arcos de episodios, su formato permitía la especialización en torno a temas y géneros diversos: aventura y acción, policíacos, ciencia ficción, western, fantástico, etc.” (Gordillo, 2009, p.138). Por tanto, podemos decir que nuestra serie será una serie dramática, con las características que esto conlleva.

3.4. NÚMERO DE CAPÍTULOS Y DURACIÓN

En el punto anterior ha surgido una cuestión a tener en cuenta en este apartado; Gordillo plantea una duración de 45 o 50 minutos para los capítulos de las series dramáticas, sin embargo, es importante estudiar el medio en el que podría adaptarse nuestro proyecto para analizar la adecuación a su parrilla. En un primer momento, debido a la cercanía de la temática al público objetivo y las oportunidades que se nos presentaban²⁸, nos decidimos por un formato televisivo; más concretamente para la parrilla de À Punt. Revisamos la parrilla que tenía el medio en ese momento (primer semestre de 2019) y planteamos un producto adaptado a sus condiciones: una serie televisiva de 13 episodios, con una duración de 50 minutos cada uno; la periodicidad sería semanal, emitiéndose cada lunes en prime-time (22:00h). Sin embargo, también pretendemos que se adapte a la realidad en cuanto a la oferta de series actual, por lo que hemos recogido información de las principales plataformas para conocer cuál es la dinámica de las series más exitosas y así adaptar nuestro formato a la oferta y la demanda de estos productos (Figura 8).

²⁸ Presentamos nuestro proyecto al *Pitching Audiovisual* (2019) que organizaba el medio de comunicación valenciano, À Punt.

Nombre	Año	Plataforma	Temporada/s	Nº Episodios
El Cuento de la Criada	201-2019	HBO	1	10
			2-3	13
Élite	2018-2020	NETFLIX	1-3	8
Juego de Tronos	2011-2019	HBO	1-6	10
			7	7
			1	6
La Casa de Papel	2017-2020	ATRESMEDIA	2	9
		FOX	3-4	6
		NETFLIX	8	8
Narcos	2015-2017	NETFLIX	1-3	10
Peaky Blinders	2013-2019	BBC	1-5	6
Por Trece Razones	2017-2020	NETFLIX	1-3	13
			4	10
Stranger Things	2016-2019	NETFLIX	1	8
			2	9
			3	8
Vis a Vis	2015-2019	ANTENA 3	1	11
			2	13
		FOX	3-4	8

Figura 8. Tabla que recoge la información acerca del número de capítulos de algunas series de referencia.

En la tabla anterior se recoge una selección de series de diferentes plataformas. Lo que nos llama la atención es la libertad de formato que proporcionan las plataformas, ya que no se tienen que acoger a una parrilla y se ofrece la posibilidad de variar la duración de las temporadas. Pocas son las series que siguen un patrón de capítulos. El único caso relevante (pese a que no es el único) es el de la serie *Por trece razones*²⁹, que responde a una estructura de 13 episodios por temporada; esto se debe a las necesidades de la historia (cada uno de los episodios cuenta una de las “trece razones” en las que se sustenta la trama principal). Esta estructura basada en el relato es la que hemos tomado de referencia para crear nuestro formato, ya que queremos adaptar los capítulos a los acontecimientos y hacerlos coincidir con los diferentes puntos de giro y el clímax (de lo que hablaremos más adelante). Por tanto, tomamos la decisión de que la serie *Bakalao* consta de 8 capítulos con una duración de 50 minutos cada uno.

²⁹ Incaprera, J. (Prod.), Yorkey, B. (Dir.) (2017) *13 Reasons Why (Por trece razones)* [Serie de televisión] EE.UU: Netflix.

3.5. PÚBLICO OBJETIVO

Un aspecto a tener muy en cuenta es la cuestión que implica a los espectadores: ¿a qué público nos dirigimos? Para abordar esto, lo primero es analizar el contexto actual para conocer a qué realidad audiovisual nos enfrentamos; para orientarnos al respecto, nos basaremos en el estudio de audiencia de Quintas y González, que afirman:

nos encontramos en un contexto de audiencia hiperconectada por las excelentes condiciones tecnológicas de conexión ubicua y el acceso constante a las redes sociales. Los medios tradicionales como la televisión viven la transición digital como un complejo proceso de innovación continua y disruptiva, que ha propiciado una hiperfragmentación de la audiencia. (Quintas y González, 2016, p.377).

Debemos tener claro que la tecnología es la protagonista en todo este asunto

la digitalización de la televisión supuso una multiplicación de canales y el descenso generalizado de las cuotas de pantalla de todas las cadenas (...). El espectador puede diseñar su propia parrilla sin estar ligado a los horarios de programación de las cadenas de televisión. (Quintas y González, 2016, p.378).

A partir de estas afirmaciones, Quintas y González hacen una división de la audiencia basada en su implicación con las nuevas posibilidades de visualización de contenido: por un lado, la audiencia tradicional, “este tipo de consumo está ligado a la parrilla televisiva de la cadena y a su distribución en las franjas horarias. Por ello, en el consumo tradicional sí se mantiene el concepto de prime time” (Quintas y González, 2016, p.379); por otro lado, el consumo VOD (*Video on Demand*), “el espectador actual no está atado a los horarios programados por las cadenas sino que puede optar por visionar los contenidos cuando lo desee bien grabándolos (time shift) o viéndolos en streaming (VOD o televisión a la carta).” (Quintas y González, 2016, p.380).

Aplicado este estudio a nuestro caso, podemos decir que nuestra serie debe adaptarse a los dos tipos de target: por un lado, un público adulto, “nostálgicos” que vivieron aquella época que significa tanto para ellos, de forma que puedan encontrar una forma de recordar aquellos tiempos, así como las vivencias que experimentaron; este público responde a lo que se ha definido como audiencia tradicional. Por otro lado, se tratará de atraer a un público adolescente o joven, construyendo un formato que resulte atractivo para que, pese a no conocer el tema de primera mano, puedan sentirse identificados con los personajes y con sus

experiencias; este público se agrupa dentro de la audiencia VOD. De este modo, se ha tenido en cuenta la fragmentación de la audiencia para poder llegar a una mayor cantidad de espectadores. Cabe aclarar que todo esto también depende del medio de difusión del contenido; si fuese por televisión, atraería más fácilmente al público adulto, en cambio, si se emitiese plataformas de *streaming*, el público sería más juvenil.

3.6. EL LOGLINE

En el punto anterior ya se ha dejado claro en torno a qué contexto va a girar la historia, pero por el momento no hay una idea precisa que cuál va a ser ese relato. Cómo se ha destacado en el marco teórico, una historia se compone de una serie de acontecimientos que le ocurren a un o unos personajes. Es por esto que el siguiente paso para construir este proyecto es la ideación de una trama y de los personajes que la protagonicen. En el proyecto previo a este TFG, se planteó construir primero los personajes y, a partir de estos, imaginar qué situaciones podrían vivir. Sin embargo, durante las revisiones realizadas para este trabajo, han surgido dudas respecto al proceso de construcción que se había empleado y sus resultados: si no había un hilo argumental fijado, los personajes se construían a partir de un imaginario confuso y daban como resultado sujetos que no eran totalmente genuinos de esta historia, sino que podían aplicarse a cualquier otra.

Para poder dejar clara una idea de la que parta la historia de esta serie, se debe plantear la redacción de una premisa que, como la define Field, es “el punto de arranque del guion” (Field, 2001, p.19). Por tanto, se ha concluido que lo más adecuado es redactar un logline, es decir, “un resumen en un par de frases de toda la idea de la serie” (Douglas, 2007, p.73). Esto vira hacia una visión más cercana a la venta de la serie, ya que es algo parecido al eslogan de un producto, pero se adapta mucho mejor a la actualidad. El logline debe ser una explicación breve, en unas dos o tres líneas, de los puntos clave de la historia y debe incluir (aunque no sea de manera explícita) el género, los personajes y el conflicto. Por ejemplo, el logline de la serie *Stranger Things*³⁰ es: “Un niño desaparece sin dejar rastro en un pequeño pueblecito de montaña. Sus aventureros amigos, su familia y el sheriff local siguen su pista, enfrentándose a fenómenos sobrenaturales y fuerzas misteriosas”³¹.

³⁰ Levy, S., Cohen, D. (Prods.), Duffer, M., Duffer, R., Levy, S. (Dirs.) (2016) *Stranger Things* [Serie de televisión] EE.UU: Netflix.

³¹ Pina, F. (2017, octubre 10). El logline: Qué es y cómo escribirlo eficazmente [Entrada blog]. Recuperado de <http://filmlab.filmarkethub.com/?p=2698>

En la serie que nos ocupa, la biblia original ya contaba con un logline (Figura 9) y una premisa (Figura 10).

4. LOG LINE

Un grupo de amigos se unen en la ruta del Bakalao y se enredan en una serie de tramas que les cambiará la vida y su forma de verla.

Figura 9. Logline original que consta en la primera versión de la biblia de la serie *Bakalao*.

6. PREMISA

Un drama de adolescentes situado en la Ruta del Bakalao valenciana de los 80 y 90 que ofrece una visión más compleja del mundo de las discotecas y las drogas de esta época. Los personajes que se ven arrastrados a esta vida deberán salir por la noche para conocerse a sí mismos y encontrar qué es lo que realmente desean y necesitan en su vida, que a su vez, les obliga a hacer grandes sacrificios. Esta historia ofrece a sus personajes una oportunidad que, sin haberlo imaginado, supondrá un motivo de crecimiento y madurez en un acto de exploración que podría ser arriesgado para ellos. Aquellos capaces de abrir la mente y reflexionar sobre lo bueno y lo malo de lo que ha venido nuevo a sus vidas serán los que consigan escapar de los malos hábitos que les acabarán destruyendo, para quedarse con quien realmente quieren ser.

Figura 10. Premisa original que consta en la primera versión de la biblia de la serie *Bakalao*.

Sin embargo, al revisarlas y aplicar los criterios teóricos que se han empleado en este proyecto, surgen algunos errores que se deben modificar: en ninguno de los dos, se incluyen los puntos clave que se han comentado anteriormente; se atisba que los personajes serán adolescentes, pero no se concreta y tampoco hay un detonante claro del que parta la historia.

Por tanto, es necesario redactar nuevamente un logline que contenga los elementos necesarios:

“Cinco jóvenes se ven involucrados en un accidente de tráfico, que deriva en un robo de droga. Deberán huir de la justicia y de los traficantes mientras viven el desenfreno de “la ruta del Bakalao” y todo lo que ello conlleva.”

En el nuevo logline sí que aparecen estos elementos: los personajes, “cinco jóvenes”; el género, tratará temas policíacos y de thriller; y el conflicto, librarse de la justicia y evitar el contacto con grupos involucrados en las drogas. Además, ofrece el escenario y contexto en

el que se desarrolla la historia: la Ruta del Bakalao. Este será el referente de partida que se usará a la hora de construir la historia completa.

3.7. EL DETONANTE

Otro elemento muy importante que los diversos autores también consideran imprescindible en nuestra historia es el detonante; cabe recordar la nomenclatura que utiliza McKee, quien lo llama “incidente incitador”, para darnos cuenta de que este debe ser el desencadenante de todo el relato. Nuestra misión es encontrar un acontecimiento sin el cual la historia no tiene sentido y, a partir de este, ya no hay vuelta atrás para los personajes hasta que se alcance el desenlace de la narración. En el caso del proyecto que nos ocupa, había un detonante marcado (Figura 11).

c) Detonante

Seis jóvenes de un pueblo cercano a Valencia vivirán unas vidas totalmente normales, con sus problemas individuales, hasta que, por boca de dos de ellos, se enteren de unas nuevas discotecas con fiestas desenfundadas e interminables: la llamada “Ruta del Bakalao”. Todos decidirán acudir a ellas para evadirse de sus problemas y disfrutarán como nunca de esas fiestas. Poco a poco sus problemas crecerán y se añadirán nuevas situaciones y conflictos que vayan surgiendo en la nueva ruta que han tomado. Se encontrarán con experiencias, positivas y negativas, y deberán ser capaces de enfrentarse a ellas, crecer y decidir qué camino quieren seguir.

Figura 11. Detonante original que consta en la primera versión de la biblia de la serie *Bakalao*.

Sin embargo, leyendo el detonante que se planteaba, es muy evidente que había un grave problema: realmente no hay detonante. Parece que la intención es que el “incidente incitador” sea el descubrimiento de la Ruta del Bakalao, pero, basándonos en las definiciones de los autores que se han investigado para este trabajo, esto no es suficiente para “detonar” un relato. ¿Por qué? Sencillamente porque no se plantea ningún conflicto concreto a resolver. El mero hecho de que nuestros personajes acudan a este ambiente no “cambia radicalmente el equilibrio de fuerzas que exista en la vida del protagonista” (McKee, 2002, p.233). Por esto, la tarea principal era idear un detonante que sí cumpliera con esa función.

Se ha considerado fundamental que este siga la misma línea de la idea original de la serie para que no cree un cambio demasiado radical en su planteamiento; la esencia policiaca y de thriller debía mantenerse. Además debe ser algo totalmente extraordinario y que concordase con el contexto histórico de la historia que se pretende construir. Se han buscado algunos

referentes para tomar ideas y ayudar al proceso mental de creación, como por ejemplo: en la serie *Stranger Things*³², el detonante es la desaparición de uno de los niños protagonistas, porque es a partir de entonces donde se genera el conflicto de la trama y empieza la historia.

El detonante de esta historia será un accidente de tráfico mortal en el que los personajes se verán involucrados y un robo de pastillas; ambos sucesos deberán permanecer ocultos a ojos de los demás para evitar sus consecuencias. Esto sí supone un cambio radical en la vida de los personajes y les presenta dos tipos de conflictos: por un lado el externo, que es la ocultación de los hechos, y, por otro, el interno, la conciencia de cada personaje que deberán elegir entre contar la verdad o mantener el secreto. Además se relaciona con la idea original porque propone la posibilidad de una trama policial y concuerda con el contexto en el que se desarrolla el relato, ya que los accidentes de tráfico empezaron a ser más frecuentes en los últimos años de la Ruta y las drogas estaban muy presentes entre los jóvenes. Por tanto, con la reescritura de este detonante, se asienta una base más sólida que la anterior sobre la que empezar a construir la trama de la serie.

3.8. IDEA CENTRAL: LA TRAMA

El primer paso, ya sabiendo qué queremos contar, los temas que vamos a tratar (recogidos en la parte de documentación del proyecto) y el detonante, es plantear una serie de acontecimientos que serían susceptibles de ocurrirle a cada personaje según su situación de partida. Como ya se planteará más adelante, en el apartado de creación de personajes, se ha construido un backstory para cada uno de ellos que recoge los puntos más importantes de sus vidas antes del inicio de la historia. Por tanto, los acontecimientos de nuestro relato deben suceder a partir de ese punto y ser coherentes con las características de cada personaje. Además, debemos ser conscientes del contexto de la historia y no proponer situaciones que resulten contradictorias con el entorno; es decir, si nos encontramos en la España de los años 90, la sociedad y la cultura serán distintas a la actualidad, habrá unos márgenes que enmarquen la trama y no salimos de estos para no dañar la credibilidad de nuestra historia.

En nuestro caso, al tener cinco personajes que actúan de protagonistas, deberemos crear cinco tramas diferentes y relacionarlas con la trama principal, que será la que marque el rumbo de la narración y que se basa en la premisa que nos marcamos al inicio del proyecto; todas las situaciones que se le planteen a los personajes deben ir orientadas a que la historia

³² Levy, S., Cohen, D. (Prods.), Duffer, M., Duffer, R., Levy, S. (Dirs.) (2016) *Stranger Things* [Serie de televisión] EE.UU: Netflix.

principal funcione. Esta tarea es de las más costosas y complejas, por lo que se han hecho varias revisiones de las ideas surgidas.

En el caso de la trama principal, se había planteado una sinopsis y un storyline³³ que contenían el desarrollo de la primera temporada de la serie. No obstante, durante la realización de este proyecto se han encontrado diversos errores:

- Como se ha tratado en el apartado anterior, la historia carecía de detonante, por lo que tampoco había conflicto y no se podía iniciar un relato con buena base.
- No existe una línea narrativa concreta con sus tres actos que se pudiese seguir, sino que era una amalgama de tramas individuales de cada personaje que se iban entrelazando casi sin sentido y, en ocasiones, de manera forzada.
- Con la gran cantidad de tramas, se perdía el género de la serie, es decir, al haber tantos frentes abiertos y de tantos tipos (dos tramas románticas, otra trama que trataba el drama de la drogadicción, una trama familiar de carácter más costumbrista...) que era muy difícil que el espectador identifique a qué se está enfrentando.
- La historia no especifica ningún tipo de final, ni abierto ni cerrado, y parece una escritura a medias.

Después de haber identificado estos problemas, se han valorado las necesidades de la historia: una trama principal con sus tres actos, que se adecue a un género identificable y permita al espectador seguir el relato. A partir de esta conclusión, se ha reescrito la sinopsis de la siguiente manera:

“Un grupo de jóvenes valencianos (Chema, Cesc, Toni, Elena y Vero) encuentran una nueva forma de diversión: la Ruta del Bakalao. Una de las noches, llena de alcohol y drogas, volviendo a casa, Cesc y Chema tienen un accidente de tráfico en el que mueren los ocupantes del otro vehículo. Al acercarse a ver a los fallecidos e inspeccionar el vehículo, uno de los chicos (Chema) se da cuenta de que hay una gran cantidad de pastillas en el asiento de atrás y decide robarlas sin que el resto del grupo se dé cuenta. Los jóvenes, asustados por lo ocurrido deciden huir y no volver a mencionar el tema; Chema cambia su coche por otro en un desguace para hacer desaparecer las pruebas. La situación se complica cuando la policía inicia una investigación y descubre que los fallecidos llevaban el coche lleno de material para fabricar éxtasis en uno de los múltiples laboratorios clandestinos de la zona. Además, los traficantes se enteran del robo y deciden buscar a los culpables para hacerles pagar por ello. Los jóvenes deberán arreglárselas para evitar que la policía descubra su implicación en el accidente y, además, evadir a los traficantes que buscan venganza. Toni se

³³ Tanto la sinopsis como el storyline originales se encuentran en el Anexo 2.

entera del robo y decide ayudar a Chema a ocultarlo; sin embargo, el cuerpo de policía, del que es miembro, le ofrece un puesto de infiltrado precisamente en el caso de las pastillas robadas y el accidente. Con la consecución de muchas malas decisiones, varios malentendidos y algunos delatores, la policía encarcela a uno de ellos (Toni) y los traficantes la toman con otro (Cesc), mientras el verdadero culpable (Chema) decide huir bajo los efectos de las drogas, que le provocan una sobredosis. En ese momento, los jóvenes deberán encontrar la manera de sacar a Toni de la cárcel mientras Cesc se debate entre la vida y la muerte”.

Con este nuevo argumento, se ha conseguido:

- El detonante: “tienen un accidente de tráfico en el que mueren los ocupantes del otro vehículo. (...) decide robarlas (las pastillas)”;
- Una línea narrativa común que puede involucrar a todos los personajes en mayor o menor medida.
- Un desenlace: “Con la consecución de muchas malas decisiones y de varios malentendidos, la policía encarcela a uno de ellos (Toni) y los traficantes la toman con otro (Cesc), sin ser ninguno de ellos culpable”; que, además, deja abierta la posibilidad de seguir con la historia en una nueva temporada: “En ese momento, los jóvenes deberán encontrar la manera de sacar a Toni de la cárcel mientras Cesc se debate entre la vida y la muerte”.

Para guiarnos a la hora de crear las tramas individuales, se podría seguir un método basado en la identificación de los puntos clave del relato que ya nos afirmaba Douglas: “estructurar la trama implica identificar los puntos de giro principales” (Douglas, 2007, p.230-231); aquellos acontecimientos concretos, los puntos de giro, que, como apuntaba Mckee (2002) en el capítulo anterior, provoquen pequeños cambios en la vida de los personajes, Estos sucesos son los más importantes de la historia, por lo que deben tener más peso dramático y constituir cambios significativos en la acción; no pueden ser meros actos corrientes, sino suponer acontecimientos que provoquen conflicto a los personajes.

Durante la realización de la primera versión de la biblia, se redactaron las diferentes tramas individuales de los personajes³⁴ estructuradas a partir de acontecimientos importantes dentro de la historia. Para la realización de este trabajo, se han revisado y, con todo lo estudiado en el marco teórico, se ha percibido que esos puntos de giro estaban mal definidos, ya que había

³⁴ Se pueden consultar todas las tramas originales en el Anexo 3.

demasiados y no todos tenían la importancia necesaria como para considerarse puntos de giro según las definiciones de los autores. Es por esto que, para construir de nuevo las tramas, se ha hecho una lectura de las ya redactadas con el fin de localizar aquellos acontecimientos que se podían mantener y descartar aquellos que no. Para ello, primero se realizó un desglose³⁵ de las mismas para identificar los acontecimientos clave y se destacaron los errores formales de cada una de ellas (Figura 12).

ORIGINAL	Chema les lleva de fiesta y, al final de la noche, se encuentra con su hermana y sus amigas; habla con Marga y tienen conexión de amistad al instante	Le ofrecen un trabajo en la obra, pero su padre le obliga a quedarse en la tienda y él acepta	Organiza una fiesta uniendo a los dos grupos para volver a ver a Marga y prueba por primera vez las drogas	Ve a dos hombres besarse en el baño y se excita, pero vuelve al grupo para evitar pensarlo	Se empieza a cuestionar su sexualidad, pero fuerza una relación con Marga para evitarlo	Conoce a un chico, Marcos, del que se enamora, pero se lo esconde a todo el mundo	Marga le descubre con Marcos y acaba la relación con él. Sin embargo, le ayuda a ocultar el secreto.	Descubre a su hermana con Chema. Se enfrenta a su padre en una discusión con su madre.	Una noche va a un local de ambiente y entra un grupo violento. Un chico le pega a Marcos y él le defiende. Le pegan una paliza que le envía al hospital, donde se encuentra a su hermana y se lo tiene que contar todo.
ERRORES	Marga ya no está. ¿No conocía ya a las amigas de su hermana? No puede tomarse tan bien que su hermana esté por ahí "desprotegida"	Es en el bar	Tiene que tener ganas de ver a alguien más. ¿Ahora sí acepta que su hermana salga de fiesta? ¿Su relación mejora mucho?	Sería mucho más lógico que no fuese en el baño, no creo que en esa época la gente hiciese esas cosas sin esconderse	Marga no está	¿De dónde lo conoce? ¿El mismo se acepta?	Marga no está. ¿Dónde les descubren? Para guardar ese secreto tiene que haber un motivo de fuerza; ella tiene que estar muy dolida	¿Cómo reacciona? El cambio es muy repentino. ¿Qué consecuencias tiene para él haberse enfrentado a su padre?	

Figura 12. Ejemplo de desglose de una de las tramas individuales de la serie *Bakalao*. En negro, los puntos clave de la trama original; en rojo, los errores de coherencia que se han percibido.

Sin embargo, a parte de los errores de incongruencias narrativas que se han detectado en los desgloses, al revisar de nuevo las tramas y relacionarlas con la nueva trama principal han surgido otros fallos que se debían corregir.

El primero, y más evidente, era la falta del conflicto principal en todas ellas. Hasta el momento, cada trama se desarrollaba libremente y no existía ningún hilo común que las conectase; sin embargo, al plantearse una nueva trama principal (ya expuesta anteriormente) es necesario que las tramas de personajes fuesen partícipes de ella (Figuras 13, 14 y 15).

chicos y Toni sale a defender a su amigo; Chema le confiesa que las pastillas que tenía eran robadas y que los que le han atacado son los dueños de esas drogas.

Figura 13. Extracto 1 de la nueva trama principal que se plantea para este proyecto.

hermana de su mejor amigo, Francesc. Cuando vuelven a casa en el coche de Chema, sufren un accidente y los ocupantes del otro vehículo mueren. Chema se acerca al otro coche para ver la situación y descubre unas pastillas en el asiento de atrás, decide robarlas sin que sus amigos se enteren y todos huyen de la escena prometiendo no hablar del tema. Al día siguiente, lleva el coche al

Figura 14. Extracto 2 de la nueva trama principal que se plantea para este proyecto.

³⁵ Todos los desgloses se encuentran en el Anexo 4.

sienten muy bien juntos y se convierten en amigos rápidamente. Todos vuelven a casa en el coche de Chema, pero Cesc tiene que conducir porque su amigo no está en condiciones. Tienen un accidente de tráfico y, asustados, deciden huir y no contárselo a nadie.

Figura 15. Extracto 3 de la nueva trama principal que se plantea para este proyecto.

Sin embargo, no todos los personajes tienen porqué participar de la trama principal en la misma medida; de hecho, esto sucede con dos de los personajes de la serie: Elena no participa, pero se entera al final de lo sucedido porque tiene relación con su hermano; y Vero, que es la que menos participa de esto, ya que su propia trama se orienta a una historia paralela que ofrece la posibilidad de desarrollarse con más peso en la hipotética segunda temporada de la serie.

Otro error bastante grave era la falta de estructura en las tramas; eran una sucesión de acontecimientos que no seguía el patrón de los tres actos. Como se ha expuesto en el marco teórico, los puntos más importantes que debe tener el relato son, entre otros: el detonante, los puntos de giro, el clímax y el desenlace. Por tanto, la premisa a la reescritura de tramas ha sido incluir estos elementos y hacerlos reconocibles para que se pueda seguir cada historia. Por ejemplo en la trama protagonizada por el personaje de (Toni) (Figuras 16, 1 y 18):

Antonio se encuentra muy a disgusto con su situación familiar y pretende entrar en una academia militar para contentar a su padre. Un día antes de la prueba para entrar a la academia, Chema les propone salir de fiesta a unas discotecas en las que él había estado la semana anterior. Aunque Toni se niega al principio porque tiene la prueba al día siguiente, Chema logra convencerlo y se van de fiesta. Durante esa noche, Toni disfruta mucho pero se va antes que sus amigos a casa. Al día siguiente va a la prueba y allí **le deniegan la entrada** porque es asmático. Antonio se disgusta mucho y decide evadirse saliendo de fiesta de nuevo con sus amigos; debido a su estado anímico, decide probar unas pastillas que le ofrece Chema para olvidar sus preocupaciones. Toni tiene así su primera experiencia con las drogas y pasa una de las mejores noches de su vida, alejado de su familia y sus problemas y se siente más seguro que nunca.

Como no entra en la academia militar, su padre decide buscarle un trabajo en la administración de la Policía Local, cosa que a Toni no le gusta mucho; se vuelve a sentir el fracaso de la familia y no gana mucho dinero. Las noches de fiesta son su manera de evadirse; pronto empieza a crear una fuerte relación de amistad con Chema, el único de sus dos amigos que sigue su ritmo por las noches. Su trabajo se convierte en algo secundario y ve como posible fuente de ingresos el mundo de las drogas; **Chema le incita a ayudarlo a vender pastillas y Toni acepta el trato.**

Dentro de este mundo, el de las drogas, Toni se siente importante y seguro; las noches de desenfreno y los negocios ilegales se convierten en su rutina. En una de esas noches, Chema se mete en un lío con un grupo de chicos y Toni sale a defender a su amigo; Chema le confiesa que las pastillas que tenía eran robadas y que los que le han atacado son los dueños de esas drogas.

Figura 16. Extracto 1 de la nueva trama de Toni.

La policía se entera de la pelea que ha tenido y su superior le intenta echar del trabajo, pero, para evitarlo, Toni se ofrece para infiltrarse en grupos delictivos y así conseguir informaciones sobre los traficantes de droga (entre ellos, el caso de las pastillas robadas por Chema y sus propios trapicheos con este).

Toni empieza a moverse por ambientes ligados con las drogas y conoce a un grupo de extrema derecha que le ofrece colaborar con ellos a cambio de dinero. Como está metido dentro de la investigación policial y, además, debe proteger a su amigo Chema de ese grupo (los dueños de las pastillas robadas), acepta participar; a partir de ahora, Antonio se dedicará a pequeños robos y a dar palizas a grupos contrarios a la ideología de sus nuevos "amigos" para que

Figura 17. Extracto 2 de la nueva trama de Toni.

no le descubran y ganarse su confianza. La policía empieza a sospechar de los movimientos de Toni y envían a otro agente para que le investigue en secreto; este se hace amigo de Toni y descubre el robo de pastillas y el accidente de tráfico.

Una noche el grupo delictivo en el que está Antonio entrará a un local de ambiente con el propósito de apalear homosexuales y él participará activamente. Durante la revuelta, llega la policía (avisada de la operación por el agente infiltrado) y detienen a Toni mientras daba una paliza a un chico; Antonio va a la cárcel y descubre que a quien apaleaba era su antiguo amigo, Francesc.

Figura 18. Extracto 3 de la nueva trama de Toni.

El detonante es el momento en el que se inicia la trama y que inicia el conflicto del personaje; en este caso (destacado en amarillo e la Figura 16: “le deniegan la entrada [a la academia militar]”), se cumplen estos requisitos porque es un acontecimiento irreversible que será el que le lleve a hacer todas las cosas que se desarrollan a lo largo del relato. A lo largo de la historia se van sucediendo las acciones, pero hay algunas que toman importancia por su capacidad de desviar, de nuevo, el curso de los acontecimientos, los puntos de giro; en este caso (resaltado en verde en la Figura 16: “Chema le incita a ayudarlo a vender pastillas y Toni acepta el trato”; y en la Figura 17: “Toni se ofrece para infiltrarse en grupos delictivos”), se han incluido dos puntos de giro protagonizados por dos acciones decisivas para la vida del personaje. El culmen de estos acontecimientos llega en el clímax, la acción que gana más peso y que debe conducir al desenlace; en este caso (destacado en naranja en la Figura 18: “[la policía] descubre el robo de pastillas y el accidente de tráfico”), es una revelación que se le hace al personaje de sucesos que desconocía y que podían haber resuelto sus conflictos mucho antes. Finalmente, el desenlace es el cierre de la trama y la resolución del conflicto; en este caso (resaltado en azul en la Figura 18: “Antonio va a la cárcel y descubre que a quién era su antiguo amigo, Francesc”), es un final totalmente cerrado pero con la posibilidad de abrir otra vía narrativa en una posible segunda temporada.

Este proceso se ha hecho con todas las tramas³⁶ para completarlas y reforzarlas utilizando las pautas que ofrecen los autores que se han estudiado como base para este proyecto.

³⁶ Todas las tramas resultantes se pueden encontrar en el Anexo 5.

3.9. LOS PERSONAJES

El punto de partida necesario para que una serie se lleve a cabo es: una historia que le suceda a unos personajes. Aunque ambos elementos de esta ecuación son complementarios, como apuntan Toledano y Verde (2007, p.70):

“A la hora de crear una serie de televisión los personajes se convierten en uno de los apartados de más interés. Ya que a través de lo que les pase, conoceremos la historia y conforme más sepamos de ellos, más nos adentraremos en los argumentos”.

Cuando planteemos los personajes de nuestro proyecto, debemos tener especial cuidado y aplicar ciertos conocimientos que ayuden a construir unos individuos originales, coherentes con sus propios actos: “esto es lo fundamental a la hora de crear personajes: que dejen de serlo para convertirse en personas con alma, cerebro y corazón” (Toledano y Verde, 2007, p.70) y, como apunta McKee (2002, p.138), “todo personaje debe resultar creíble”.

Ya conociendo los términos expuestos por los autores, para aplicarlos al proyecto que nos ocupa (la serie *Bakalao*), lo primero es determinar qué personajes van a participar en nuestra historia. En este caso los personajes son un grupo de cinco jóvenes, tres chicos y dos chicas, de entre 18 y 21 años que viven en un pueblo de los alrededores de Valencia durante principios de los años 90. Estos personajes nos parecían adecuados a la temática de la serie porque la trama se mueve en ambientes y situaciones frecuentados por jóvenes y, el hecho de que fuese un elenco coral y no un solo protagonista, es algo que tomamos de los referentes mencionados anteriormente. Además, a mayor cantidad de personajes, mayor cantidad de tramas y vivencias que nos permiten tratar más puntos de vista en la historia. Por tanto, en nuestro proyecto nos enfrentamos a la construcción de unos personajes corales que actúen de protagonistas. Sin embargo, esto no excluye a otro tipo de personajes; de hecho, la historia precisa de otros individuos que refuercen sus actos, es decir, personajes secundarios que ayuden a avanzar las tramas.

Para empezar la construcción de los personajes, se recurrió a una lluvia de ideas con el objetivo de definir los rasgos más importantes de cada uno de ellos, basándonos en la historia que queríamos contar y no en los personajes como motor de estas. Tal y como afirma Comparato, “el desarrollo del personaje se hace a través de la elaboración del argumento o la sinopsis. (...) la sinopsis es el reino del personaje; él es quien va a vivir esta historia, donde y cuando la situemos” (Comparato, 1992, p.21); también en nuestro caso, es el relato el que marca los acontecimientos y los personajes deben ser coherentes a estos (aunque una vez contruidos los personajes, surgiesen nuevas situaciones). En un principio, las ideas cayeron

en estereotipos que, aunque tienen una parte positiva (hacen a los personajes reconocibles y ayudan a los espectadores a identificar el tipo de historia), también pueden convertir a los personajes en previsibles y que el público los encuentre aburridos.

Tras la lectura de los personajes que ya se habían planteado en la biblia³⁷, se ha llegado a la conclusión de que sus descripciones eran demasiado superficiales y no indagaba lo suficiente en sus vidas como para crear una base sólida sobre la que construir un personaje; las descripciones se limitaban a esbozar a grandes rasgos la vida pasada y nombrar algunas cualidades que les caracterizaran. De estos, se han destacado los más esenciales, aquellos que se debían mantener para no romper del todo con el personaje, así como los sucesos de valor que se podían adaptar a la trama (Figura 19).

Es muy organizada, responsable y sensata; son los valores que su madre le ha inculcado. Es muy sentimental y se ve muy afectada por los problemas de su familia; sin embargo, no se atreve a enfrentarse a ellos ya que la autoridad que ejerce su padre es superior a su voluntad. Este sentimentalismo también se ve reflejado en sus relaciones amorosas: se implica todo lo que pueda para que la relación siga adelante, si tiene que callar para no provocar una discusión lo hará y esto mismo pasará si tiene que aguantar algún golpe.

Debido a la situación que hay en su casa, tiene que ocultarles a sus padres que se va de fiesta con sus amigas. Aunque tiene una relación estable con un chico, durante la ruta se enamorará de uno de los amigos de su hermano (Chema) y este la arrastra al mundo de las drogas. Cuando se vea en situaciones complicadas se dará cuenta de que quiere salir de ese mundo. Por esto tendrá muchos problemas en su relación con Chema y acabará pidiendo ayuda a sus amigas. Además, su padre descubrirá sus salidas nocturnas y le prohibirá salir y ella, al romper esta prohibición, se enfrentará a situaciones límite.

Figura 19. Extracto de la descripción del personaje de Elena que consta en la biblia original de la serie *Bakalao*. En amarillo se destacan los rasgos más importantes de su personalidad; además, se han subrayado los acontecimientos clave que pueden ser útiles para redactar su nueva trama.

Después de la revisión de todos los protagonistas que se ha hecho para este proyecto, uno de los personajes se ha eliminado, precisamente, porque caía tanto en el estereotipo que se convertía en plano y no aportaba nada a la historia que no pudiesen aportar los demás personajes. Los rasgos que se destacaban de este personaje (Marga) (Figura 20), ya estaban presentes en los otros y podían resultar repetitivos y no dar pie a ninguna trama interesante.

³⁷ Disponibles las descripciones originales en el Anexo 6.

Nunca ha tenido muchas amigas, ya que es siempre ha sido muy tímida y reservada. Elena y Verónica se acercaron a ella para que las ayudara en los estudios, pero acabaron haciendo muy buenas migas. Al principio le costó mucho abrirse con ellas, aunque, con el tiempo, se han ido haciendo inseparables.

Es una chica muy responsable, inocente y reservada. Se siente diferente a sus amigas porque tiene un estilo de vida más tranquilo y no le atrae tanto la fiesta; le gusta leer e ir al cine. No le gusta que se metan en su vida ni tampoco meterse en la de los demás, aunque tienda a ayudar a sus amigas en lo que necesitan. Es muy conformista (excepto con sus estudios) y no suele tomar la iniciativa ni discutir las cosas.

Figura 20. Extracto de la descripción del personaje de Marga que consta en la biblia original de la serie *Bakalao*. En amarillo se destacan los rasgos más importantes de su personalidad; dichos rasgos ya aparecen en otros personajes.

Una vez localizados todos estos aspectos fundamentales de cada personaje³⁸, el siguiente paso para tratar de asentar las bases de los personajes es conocer un aspecto que hemos expuesto en el capítulo anterior: el *backstory*, ese pasado de cada uno de ellos que nos ayuda a describirlos y construir su psicología. Además, se debían ampliar algunos de los aspectos psicológicos de los personajes para hacerlos más completos y sofisticados y, a su vez, comprobar hasta qué punto eran fieles a esa coherencia y credibilidad que autores como McKee consideran tan importantes (términos ya expuestos en el capítulo anterior). Una vez corregidos los errores, era importante ordenar la información y los puntos más relevantes de cada personaje; para lo que se han tomado las recomendaciones que recoge Egri (1946, citado por Galán, 2007) y las hemos ajustado a lo que demandaba nuestra historia, dando como resultado la siguiente ficha de personajes (completa con la información de cada personaje en el ANEXO 7):

- Nombre completo: Nombre de cada personaje y su alias (si lo tuviese).
- Edad: Edad del personaje y fecha de nacimiento.
- Sexo: Sexo del personaje.
- Nacionalidad: País de origen del personaje y lugar de residencia.
- Aspecto físico: Rasgos físicos más característicos: forma de vestir, discapacidades, forma de moverse....
- Estado Civil: Soltero/a, casado/a, divorciado/a...
- Relaciones amorosas: Breve explicación de las relaciones que haya tenido, su comportamiento ante estas y profundización en relaciones actuales.
- Amistades: Evolución de su relación con otras personas y hecho característicos de las amistades más importantes para el personaje.

³⁸ Cada uno de ellos está resaltado en los textos del Anexo 6.

- **Ámbito familiar:** Situación familiar, tanto actual como pasada: conflictos, miembros de la familia, tipo de relación con los mismos...
- **Ámbito educacional:** Nivel educativo del personaje y su experiencia a lo largo de los años: transcurso de la etapa escolar, aspiraciones educativas...
- **Ámbito profesional:** Experiencia laboral del personaje, preferencias, situación laboral...
- **Marco espacial:** Lugares que frecuenta el personaje, tanto durante su vida diaria como en momentos puntuales que resulten relevantes para su caracterización o para el transcurso de la historia.
- **Tipo de personalidad:** Rasgos significativos de su psicología, evolución a lo largo de los años, experiencias traumáticas, temperamento...
- **Conflictos externos:** Experiencias y situaciones a las que se enfrenta el personaje en la actualidad.
- **Conflictos internos:** Sentimientos, emociones, inestabilidades...
- **Secretos:** Hechos significativos para la historia que solo conoce el mismo personaje.
- **Objetivos / Metas:** Dónde quieres llegar el personaje, aspiraciones...
- **Motivaciones:** Qué le hace querer conseguir sus objetivos.

En nuestro proyecto, el establecimiento de objetivos y motivaciones se ha hecho de la misma manera que la construcción del contexto de los personajes: nos hemos preguntado, partiendo del momento presente (siempre dentro de la ficción), a dónde quieren llegar los personajes y cuál es su necesidad vital. Por ejemplo, el personaje de Antonio tiene como objetivo entrar en el ejército, lo que supone una tarea muy difícil para él porque es asmático y no puede superar las pruebas. Sus motivaciones para conseguirlo se basan en el reconocimiento (que su padre le considere igual de válido que a sus hermanos y que la gente deje de verle como alguien débil) y la respuesta afectiva (poder ir a vivir con sus hermanos, que también son militares, para sentir el cariño que no recibe por parte de su padre).

Un ejemplo de la aplicación de este método a los personajes³⁹ es el siguiente:

- Nombre completo: Antonio
- Edad: 18 años
- Aspecto físico: Pese a ser el más pequeño de sus hermanos, es un chico bastante alto. A diferencia de sus compañeros de la academia es poco corpulento, pero sin estar extremadamente delgado. Tiene el pelo rubio, siempre peinado hacia un lado, y la piel pálida. Suele vestir con camisas, pantalón largo, cinturón y zapatos (todo siempre bien limpio y planchado, de lo que se encarga él personalmente). Tiene

³⁹ Todas las fichas de personaje resultantes de encuentran en el Anexo 7.

dificultades al hacer ejercicio físico, pero nunca ha ido al médico por miedo a que le diagnostiquen asma y no pueda entrar en el ejército.

- Sexo: Hombre
- Nacionalidad: Español
- Relaciones amorosas: No ha tenido nunca una relación amorosa.
- Estado civil: Soltero
- Amistades: Sus únicos amigos son Chema y Cesc, a los que conoce del barrio gracias a sus hermanos mayores. Por sí solo nunca ha hecho amigos. La relación con Chema es difícil, este le ve como alguien débil y fuera de lugar en el grupo (simplemente le aguanta porque es el hermano pequeño de sus mejores amigos). En cambio, Cesc es mucho más amable con él y está pendiente de lo que le pase; Antonio le aprecia mucho y le ve como el hermano mayor cariñosos que nunca ha tenido. A Antonio le gusta pasar tiempo con ellos sin importarle el cómo y se apunta a todo lo que hacen sus amigos.
- Ámbito familiar: Vive con su padre (Miguel Ángel) porque su madre falleció debido a complicaciones en su parto. Su padre es un hombre tradicional, guardia civil retirado, autoritario, católico y machista. Desde que murió su mujer (Elvira), se echó a la bebida y desatendió el cuidado de sus hijos; también tuvo algunos problemas en su trabajo y le destinaron a puestos administrativos hasta su jubilación. No se ha vuelto a casar, ni se lo plantea, porque sería una ofensa a la memoria de su mujer, de la que estaba muy enamorado y, pese a sus actitudes machistas, nunca le levantó la voz ni se comportó agresivo con ella (al contrario de lo que hizo con Antonio). La relación con él no es buena porque este le desprecia, le considera una vergüenza para su familia por ser un hombre débil y le culpa de la muerte de su mujer. Tiene dos hermanos mayores, Miguel Ángel (22 años) e Ignacio (20 años), que viven fuera de casa; ambos son militares y se encuentran en Cádiz. Antonio se lleva muy bien con sus hermanos porque siempre se han preocupado por él y le han defendido ante su padre, por lo que les echa mucho de menos y le gustaría poder vivir con ellos. Desde que se fueron, su padre le ha hecho cargo de todas las tareas de la casa, las que cumple a raja tabla por miedo a las represalias que pueda tener.
- Ámbito profesional: Antonio aspira a ser militar como sus hermanos, por lo que acude a una academia militar desde los 14 años para poder entrar en el ejército a los 18 (este mismo año). Mientras tanto, para poder ahorrar algo de dinero para sus cosas (su padre no le da más que alimento y un techo), trabaja de acomodador en el pequeño cine del pueblo. Su trabajo le gusta mucho y, aunque no cobra mucho dinero, su jefe (Pascual) es un hombre bueno que le trata muy bien. Antonio trabaja cuatro

horas al día (por las tardes) y se ocupa de la limpieza de la sala, de recibir y acomodar a los clientes, de vender las entradas...

- **Ámbito educacional:** Acabó la EGB, entró en la academia militar y tuvo que ponerse a trabajar. En el colegio sacaba muy buenas notas y se le daban bien las ciencias y las matemáticas. Le gustaba mucho la biología y de pequeño soñaba con ser médico. En la academia militar no le va tan bien; el trabajo físico no es lo suyo, la autoridad le recuerda mucho a su padre y los compañeros no le tratan muy bien porque no es lo "suficientemente hombre".
- **Marco espacial:** Antonio se mueve en un ámbito muy reducido: por las mañanas va a la academia militar, luego vuelve a casa para hacer la comida y, antes de irse a trabajar en el cine, aprovecha para quedar con sus amigos y despejarse de la situación que vive en su casa. Nunca ha salido del pueblo y no suele ir de fiesta, ya que se toma muy en serio su asistencia a la academia militar.
- **Conflictos externos:** La relación con su padre es insostenible; ya no aguanta más desprecios y, sin ayuda de sus hermanos, su autoestima y seguridad en sí mismo no para de caer. Las dificultades que vive en la academia y su mala condición física son un factor determinante en su posible entrada al ejército. Cuando está con sus amigos siente el rechazo de Chema, que le suele dejar en ridículo en muchas ocasiones.
- **Tipo de personalidad:** Es un chico callado y acostumbrado a que le den órdenes; no tiene mucha iniciativa ni tampoco seguridad en sí mismo como para tomar sus propias decisiones. Servicial, atento y amable son rasgos que le identifican. También es muy responsable y trabajador. Lo único que le hace feliz es cuando se siente arropado por un grupo o cuando demuestra que puede hacer algo. No suele exteriorizar sus sentimientos.
- **Conflictos internos:** Poco a poco se ha ido creyendo lo que todo el mundo le dice y se considera una persona débil e incapaz de ser alguien en la vida. Necesita sentirse querido y formar parte de algo. Sabe perfectamente cuáles son sus debilidades, pero no está seguro de cuáles son sus virtudes. Siente mucho odio hacia su padre pero, aunque la ira le come por dentro, nunca ha sido capaz de expresar ese sentimiento. Es consciente de que su lado más cariñoso y noble puede contribuir aún más a que le sigan considerando débil, por lo que intenta fingir ser un chico rudo (aunque sus amigos ya saben cómo es y no consigue engañarles).
- **Secretos:** Nunca le ha contado a nadie la situación que vive con su padre. Además, tampoco ha revelado sus problemas respiratorios cuando hace actividades físicas.
- **Objetivos / Metas:** Su principal objetivo es entrar en el ejército y poder ser reconocido como alguien importante algún día.

- Motivaciones: Salir de su casa y poder vivir con sus hermanos, para sentirse otra vez querido y parte de una familia.

4. CONCLUSIONES

Este trabajo ha servido para reiterar en la idea de que crear un producto audiovisual, como es una serie de ficción, es una tarea que necesita de tiempo y conocimientos previos; la imaginación es un factor importante, pero conocer directrices y pautas que ayuden a consolidar el proyecto resulta imprescindible para profesionalizar el contenido.

El objetivo principal de rediseñar la biblia queda cumplido, dando como resultado un documento mucho más completo que el que había redactado previamente y, lo más importante, con los errores solucionados; los elementos que conforman la biblia ya albergan el contenido adecuado (como es el caso de la sinopsis, el logline...).

Se ha construido una trama que era inexistente y que sí genera un relato con todas sus partes formales, basado en los estudios de autores reconocidos; además, se ha conseguido conectar las tramas de cada protagonista y que cada una de ellas también cuente con estructura propia. En cuanto a los personajes, se ha ampliado y profundizado sobre su construcción para hacerlos mucho más completos y que resulten coherentes dentro de la historia. Con esto los objetivos secundarios quedan cubiertos.

Sin embargo, debido a que la creación de un proyecto de estas características lleva bastante carga de trabajo, en este proyecto solo nos hemos centrado en todo aquello referente a la historia y sus elementos, por lo que hay algunos aspectos que se han quedado para mejorarlos en un futuro. Tras investigar sobre qué es lo que se demanda a la hora de presentar este tipo de documentos, cabe la posibilidad de escribir un capítulo piloto que recoja todos los elementos de la biblia y ayude a ver de manera más clara la hipotética realización del proyecto. Así como, se podrían desarrollar los personajes secundarios y los episódicos; también hablar de las localizaciones, el tono o el montaje. Además, para reforzar el discurso de venta, sería posible realizar un estudio más amplio de la audiencia objetiva y de las posibilidades transmedia de la serie.

5. BIBLIOGRAFÍA

Aspe Armella, Virginia. El concepto de héroe trágico en la Poética de Aristóteles. Universidad Panamericana (México) Publicado en el 2010 en *Philosophia* (No. 70) Institución Editora: Universidad Nacional de Cuyo. Facultad de Filosofía y Letras. Editorial Idioma: Español https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/4599/pdaspe-14.pdf

Bermond, C. (1982) La Lógica de los posibles narrativos. En Barthes, R., Greimas, A., Eco, U., Gritti, J., Morin, V., Metz, C., y otros. *Análisis estructural del relato*. (pp. 101-123) México:Premià <https://es.scribd.com/document/318040408/La-Logica-de-Los-Posibles-Narrativos>

Carrasco, A. (2010): "Teleseries: géneros y formatos", en Miguel Hernández *Communication Journal*, 1, páginas 174 a 200. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). <https://es.scribd.com/document/104097746/Teleseries-Generos-y-Formatos-Ensayos-de-Definiciones-CARRASCO>

Carrière, J.-C., & Bonitzer, P. (1995). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Chion, M. (1990). *Como se escribe un guión* (3ª edición ed.). Madrid: Cátedra.

Chion, M. (1998) *Cómo se escribe un guion*. Cátedra, Madrid (España).

Comparato, D., Vázquez, P., Cano Alonso, P. L., & Instituto Oficial de Radio y Televisión España. (1993). *De la creación al guión* (2ª ed.). Madrid: IORTV.

Douglas, P. (2011). *Cómo escribir una serie dramática de televisión*. Barcelona: Alba.

Field, S. (2001). *El libro del guión*. Fundamentos de la escritura de guiones (Sexta edición ed.). (M. Heras, Trad.) Madrid: Plot.

Field, S. (1995). *El manual de guionista*. Madrid: Plot.

Fuentes, P. Jueves, 11 abril 2019. ¿Qué es la biblia de la serie para un guionista y por qué se llama así? [Entrada de blog] <https://www.unir.net/marketing-comunicacion/revista/noticias/que-es-la-biblia-de-la-serie-para-un-guionista-y-por-que-se-llama-asi/549203746880/>

Galán Fajardo, E. (2005) La creación psicológica de los personajes para cine y televisión. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 3, núm. 1, 2005, pp. 263-273 Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores. Badajoz, España <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832310025.pdf>

Galán Fajardo, E. (2007) Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. Universidad Carlos III de Madrid, Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación, Área de Comunicación Audiovisual. Fecha de edición: 2007 Cita: Enlaces [en línea]: revista del CES Felipe II. 2007, nº 7 <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemGalan.pdf>

Gordillo, I (2009). La hipertelevisión: géneros y formatos. CIESPAL. Quito, Ecuador. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/55168.pdf>

Herman, L. (1952) *Practical Manual of Screen Playwriting*. World Publishing Co. Nueva York (EE.UU.)

Lima, J. M. D. (2016). *La biblia: El entramado de la ficción* (Doctoral dissertation, Universidad Rey Juan Carlos). <https://ciencia.urjc.es/handle/10115/13695>

McKee, R. (2002). *El guión*. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. (J. Lockhart, Trad.) Barcelona: Alba Editorial.

Rodríguez, M. B., & Maurín, M. J. Á. (1990). Aproximación narratológica a los conceptos de personaje, acontecimiento y acontecimiento marco. *Contextos*, (15), 153-172. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=97946>

Quintas-Froufe, N., & González-Neira, A. (2016). Consumo televisivo y su medición en España: camino hacia las audiencias híbridas. *El profesional de la información*, 25(3), 376-383. <http://www.elprofesionalde lainformacion.com/contenidos/2016/may/07.pdf>

Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. (Á. Blasco, Ed.) Madrid: Ediciones Rialp.

Seger L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Toledano, G., & Verde, N. (2007). *Cómo crear una serie de televisión*. Madrid: T&B Editores.